



**Centro Universitário de Brasília  
Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICPD**

**ROSEANA MARINHO DE HOLANDA**

**OS EFEITOS SOCIAIS DA ERA DIGITAL SOB A ÓTICA  
CINEMATOGRAFICA - UM ESTUDO DA ECRANOSFERA ATRAVÉS  
DA PRÓPRIA TELA**

Brasília  
2017

**ROSEANA MARINHO DE HOLANDA**

**OS EFEITOS SOCIAIS DA ERA DIGITAL SOB A ÓTICA  
CINEMATOGRAFICA - UM ESTUDO DA ECRANOSFERA ATRAVÉS  
DA PRÓPRIA TELA**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Comunicação em Redes Sociais

Orientador: Prof. MSc. Carolina Scott Mairinque

Brasília  
2017

ROSEANA MARINHO DE HOLANDA

**OS EFEITOS SOCIAIS DA ERA DIGITAL SOB A ÓTICA  
CINEMATOGRAFICA - UM ESTUDO DA ECRANOSFERA ATRAVÉS  
DA PRÓPRIA TELA**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Comunicação em Redes Sociais

Orientador: Prof. MSc. Carolina Scott Mairinque

Brasília, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017.

**Banca Examinadora**

---

Prof. Dr. Nome completo

---

Prof. Dr. Nome completo

Àqueles que jamais deixaram de acreditar em  
mim – nem permitiram que eu deixasse de  
acreditar em mim mesma.

## **AGRADECIMENTO(S)**

Muitas pessoas foram imprescindíveis para que eu continuasse, não somente durante o desenvolvimento deste trabalho de conclusão, como durante todo o curso.

Agradeço à minha mãe por toda a ajuda e apoio ao longo desta caminhada.

Ao meu amor, Marcelo, por sua compreensão com minha ausência e pelo estímulo e ânimo nos momentos difíceis.

Aos meus cunhados, Janaína e Ariel, meu tio Rinaldo e à amiga Mariana, que me receberam em suas casas com todo o carinho – além das bem-vindas caronas – sempre que precisei estar em Brasília para cumprir os compromissos do curso.

À minha afilhada Rafaela, simplesmente por sua fofura, que pude aproveitar em Brasília quando estava na cidade para as avaliações.

À minha chefe e amiga Rosane, pela compreensão, colaboração e palavras de incentivo sempre.

Aos meus amigos queridos, que com bom humor foram meu alento nos momentos de estresse.

Aos meus amigos cinéfilos pelas deliciosas discussões e por manterem sempre vivo em mim o gosto pela Sétima Arte.

Aos demais familiares, pelo carinho.

A todos, o meu mais sincero obrigada! Amo todos vocês!

Por fim, mas não menos importante, agradeço à minha orientadora, Professora Carolina Mairinque, pela paciência e por me transmitir seus conhecimentos, me guiando – mesmo a quase dois mil quilômetros de distância – nesta trilha final dos estudos.

“O cinema é um modo divino de  
contar a vida”  
– Federico Fellini

## RESUMO

A sociedade encontra-se imersa em múltiplas telas em um processo constante de troca de informações e de comunicação. As produções audiovisuais refletem os efeitos da nova era da comunicação na vida dos sujeitos enquanto indivíduos e enquanto sociedade. Este estudo tem como objetivo a compreensão do comportamento social e da cibercultura utilizando três produções cinematográficas como objetos de pesquisa: *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual* (2011), *Cyberbully* (2015) e *Nerve: um jogo sem regras* (2016). Além de contextualizar a importância do cinema enquanto termômetro social, realizou-se uma análise de alguns dos principais temas abordados no cinema referentes ao ciberespaço. O estudo foi realizado através de análise por observação dos filmes, respeitando a ordem cronológica de lançamento e da narrativa. Os temas escolhidos foram analisados separadamente. Foi constatado que as obras audiovisuais de fato ilustram as tecnologias de comunicação digital em suas narrativas e que mostram as novas formas de sociabilidade e outros diversos temas em seus roteiros. Os filmes provocam também uma reflexão acerca do uso dessas tecnologias, dos limites da virtualidade e da cibercultura. Os riscos do estado de hiperconexão também são retratados, com bastante foco na dualidade público e privado e também na relação dos jovens com as redes, onde se fortalecem jogos perigosos. A reflexão provocada diante de todos os temas se mostra bastante necessária, já que ficou constatado que as mudanças acontecem de forma tão acelerada que a sociedade de forma geral não pondera os rumos da ecraosfera ou como fazer apenas o bom uso de toda essa rede digital, suprimindo os efeitos negativos.

**Palavras-chave:** Cibercultura. Ciberespaço. Cinema. Ecraosfera. Tecnologia da comunicação e informação.

## ABSTRACT

Society is immersed in multiple screens in an unremitting process of information exchange and communication. Audiovisual productions reflect the new communications era effects on people's life as individuals and as a society. This study has the purpose of comprehending social behaviour and cyberculture having three cinematic productions as subject matters: *Sidewalls* (2011), *Cyberbully* (2015) and *Nerve* (2016). Besides contextualizing the importance of cinema to understand society, an analysis of the main topics concerning cyberspace discussed in cinema was carried out. The research was made through observation analysis of the films, respecting chronological and narrative order. The chosen themes were construed separately. It was confirmed that audiovisual pieces in fact illustrate communications technologies in its narratives and reveal new forms of sociability, among other themes, in the screenplays. Films also bring up a reflexion about the use of those technologies, the limits of virtuality and the cyberculture. The risks caused by hyperconnection are also portrayed, with main focus on the duality between public and private, as well as on the relationship young people have with the web, where dangerous games are reinforced. The reflection provoked by all subjects is very necessary, since it has been proven that the changes happen so fast that society in general does not ponder the courses of ecranosphere or how to make only the best use of the digital network, suppressing the negative effects.

**Key words:** Cyberculture. Cyberspace. Cinema. Screen-sphere. Information and communications technologies.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|   |    |
|---|----|
| QUADRO 1: Procedimento de coleta de dados   | 32 |
| QUADRO 2: Roteiro de análise por observação | 33 |
| QUADRO 3: Análise de ciberidentidades       | 45 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>  | <b>11</b> |
| <b>1 A SOCIEDADE NA ECRANOSFERA</b>  | <b>13</b> |
| 1.1 O cenário ciberespaço e sua cibercultura                                     | 15        |
| 1.1.1 <i>Convergência e inteligência coletiva: protagonistas do novo cenário</i> | 16        |
| 1.2 Os atores em cena: a hiperconexão e os laços sociais                         | 18        |
| 1.3 Entre o público e o privado  | 20        |
| 1.4 A formação de papéis: ciberidentidades e bullying                            | 21        |
| 1.4.1 <i>Hackers</i>   | 23        |
| 1.5 A sociedade do espetáculo  | 24        |
| 1.5.1 <i>A reconfiguração do star-system</i>                                     | 25        |
| 1.5.2 <i>Os games e a vida em jogo</i>   | 26        |
| 1.6 Ecranosfera em foco  | 28        |
| <b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>   | <b>29</b> |
| 2.1 Universo de pesquisa   | 29        |
| 2.1.1 <i>Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual</i>                     | 29        |
| 2.1.2 <i>Cyberbully</i>  | 30        |
| 2.1.3 <i>Nerve: um jogo sem regras</i>   | 30        |
| 2.1.4 <i>Elementos para a seleção das produções</i>                              | 30        |
| 2.2 Procedimento de coleta e análise de dados                                    | 31        |
| 2.2.1 <i>Procedimento de coleta</i>  | 32        |
| 2.2.2 <i>Tratamento e análise dos dados obtidos</i>                              | 35        |
| 2.3 Resultados esperados   | 35        |
| <b>3 A TELA ATRAVÉS DA TELA</b>  | <b>36</b> |
| 3.1 Ciberespaço no cinema  | 36        |
| 3.2 Laços sociais e virtualidade   | 39        |
| 3.3 Os personagens e suas ciberidentidades                                       | 43        |
| 3.4 Espectáculo e/ou gameficação   | 46        |
| 3.5 A questão da privacidade   | 48        |
| 3.6 Casos específicos  | 51        |

|  |    |
|--|----|
| 3.6.1 <i>Inteligência coletiva</i>       | 51 |
| 3.6.2 <i>Hackers</i>                     | 52 |
| 3.6.3 <i>Os jovens e a internet</i>      | 53 |
| 3.6.3.1 As dimensões do bullying virtual | 54 |
| 3.6.3.2 O jogo Nerve                     | 55 |
| <br>                                     |    |
| <b>CONCLUSÃO</b>                         | 57 |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                       | 59 |

## INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da internet, ainda na segunda metade do século XX, até agora, as tecnologias da informação e comunicação vêm provocando profundas mudanças na sociedade. Tais transformações, que passam pela forma com que estabelecemos contato até a possibilidade de controlar uma casa inteira com apenas alguns cliques, são percebidas ainda mais acentuadamente nos dias atuais, com a popularização dos *smartphones*. Esses pequenos aparelhos oferecem a cada um dos sujeitos que os manuseiam a sensação de poder, de ter o mundo em suas mãos. Os *tablets* e os computadores portáteis, ou *notebooks*, também são parte essencial dessa revolução da comunicação. Segundo Lipovetsky e Serroy (2009), vivemos em uma ecranosfera: a civilização das telas. A ecranosfera modifica não só a comunicação como também os padrões de comportamento na sociedade.

A proposta deste projeto é utilizar os filmes *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual* (2011), de Gustavo Taretto, *Cyberbully* (2015) de Ben Chanan e *Nerve: um jogo sem regras* (2016), de Ariel Shulman e Henry Joost, para um estudo aprofundado dos efeitos da era da comunicação digital nos sujeitos enquanto seres humanos e seres sociais. Trata-se de um estudo da sociedade das telas através da própria tela, ou da tela-mãe, a do cinema, a grande precursora da relação dos indivíduos com a vida sendo projetada dentro de um espaço retangular diante dos olhos.

Os objetivos do presente trabalho são contextualização da importância de obras audiovisuais, em especial o cinema, na compreensão da era da informação e do comportamento da sociedade em relação à mesma, apontando os principais aspectos da nova era da comunicação que estão sendo abordados nos filmes feitos para as salas escuras e para a TV. Pretende-se ainda analisar, através dos filmes estudados, o comportamento social frente às mudanças provocadas pelas diversas possibilidades da comunicação digital e compreender pontos como as noções de privacidade e exposição, a relação do homem com as tecnologias, os laços sociais, o *bullying* digital, a busca pela fama, entre outros.

Para alcançar esses objetivos, foram escolhidos filmes de diferentes países, anos e até mesmo gêneros variados para compor o universo de pesquisa.

Os filmes foram analisados através do método de observação, sempre em ordem cronológica de lançamento (que também respeita a cronologia das narrativas), o que contribuiu na percepção das mudanças que ocorreram ao longo das primeiras décadas do presente século. Os principais pontos dentro de cada temática foram selecionados para detalhamento. Para otimizar a pesquisa, foi criado um roteiro de observação envolvendo os principais temas inseridos no ciberespaço que guiou toda a análise, deixando mais claros os objetivos de cada fase da coleta de dados.

Através deste estudo, espera-se demonstrar a importância de uma melhor compreensão do atual estado da sociedade diante das telas e seu comportamento, compreensão esta que é imprescindível para o desenvolvimento de uma comunicação eficaz na publicidade, por exemplo, seja ela *on-line* ou *off-line*, assim como também é importante para diversas áreas com base no comportamento humano como sociologia, filosofia, antropologia, história, entre outros. O estudo se mostra necessário até mesmo para entender as mudanças e possibilitar o melhor uso das novas tecnologias em uma convivência social saudável.

O presente trabalho foi então estruturado em 3 capítulos: o primeiro capítulo constitui-se do constructo teórico, onde foi descrito, com embasamento dos principais autores e outros estudiosos da área, o estado dos principais temas que fazem parte da nova sociedade da informação e da comunicação. Neste capítulo foi definido o enfoque e linha de pensamento escolhidos para serem referência em todas as análises desenvolvidas. No segundo capítulo são detalhados todos os procedimentos metodológicos utilizados para atingir os objetivos do estudo. É nele que estão contidas as apresentações dos filmes que serviram como objetos de pesquisa, bem como as medidas e decisões tomadas na construção deste estudo. O terceiro e último capítulo apresenta as análises e resultados obtidos a partir da observação, levando em consideração o embasamento construído no primeiro capítulo. Este último capítulo é dividido em seis subcapítulos, cada um contendo a análise de dois ou dos três filmes dentro dos temas: apresentação do ciberespaço, os laços sociais, as ciberidentidades, o espetáculo e os *games*, a privacidade e, por fim, os casos específicos, que englobam a inteligência coletiva, os *hackers* e a relação dos jovens com a Internet.

## 1 A SOCIEDADE NA ECRANOSFERA

Nos dias atuais, os sujeitos se utilizam de diversas telas para ver o mundo. Isso teve início com o cinema, a partir da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, no final do século XIX. Na década de 1950 chegam aos lares os aparelhos de televisão e, posteriormente, conferindo definitivamente à nossa sociedade uma realidade multitelas chamada por Lipovetsky e Serroy (2009) de *ecranosfera*, vieram os microcomputadores, *tablets* e *smartphones*, que levam informações e notícias de toda para qualquer parte do mundo.

Os computadores existentes hoje evoluíram a partir do Memex, um armazenador de dados em texto e imagem, idealizado por Vannevar Bush em 1945 em seu artigo *As we may think*, e que utilizaria conexões não lineares, semelhante ao funcionamento do cérebro humano. Em seguida, outras criações e proposições importantes, como o Xanadu, a rede de computadores idealizada por Theodore Nelson nos anos 1960 e que deu origem ao termo hipertexto, e a ARPANET, criada pelo governo norte-americano representaram evoluções na área. Na década de 1970, a IBM e a Microsoft projetam os primeiros computadores pessoais e já na década seguinte a Internet começa a ser utilizada também em universidades (CASTELLS, 2003).

Ainda uma exclusividade de empresas e grandes instituições de ensino, o computador e a internet só passam a fazer parte dos lares a partir dos anos 1990. Porém, o uso da Internet em maior escala e o papel de destaque das tecnologias digitais de informação se intensificaram verdadeiramente com a chegada no novo milênio. Menores, mais potentes e com *softwares* cada vez mais intuitivos, os microcomputadores – que inicialmente se resumiam, em quantidade, a apenas uma máquina por residência, compartilhada por toda a família – conquistaram de crianças a idosos, cada um aprendendo a lidar com a nova tecnologia a sua maneira e em seu tempo.

A popularização dos PC's (*personal computers* ou computadores pessoais) e da Internet abriu o ciberespaço para as mais diversas atividades. De olho nas novas formas de partilhar informação, grandes marcas e grupos de mídia

passam a figurar no ciberespaço, abrindo seus *websites*. Assim, começaram a propagar seus produtos, sejam eles bens de consumo ou notícias utilizando-se de formatos bem próprios e diferenciados da web, como hipertexto e multimídia. Com a chegada dos *tablets* e a quase substituição dos aparelhos celulares por *smartphones*, verdadeiros computadores de mão, as telas tornam-se janelas pelas quais a sociedade passa a ver o mundo.

Porém, não é apenas com o intuito de ver o mundo que a sociedade tira proveito das múltiplas telas disponíveis: segundo Lipovetsky e Serroy (2009, p. 26), os indivíduos passaram a viver suas próprias vidas através da tela, em uma dinâmica que altera até mesmo o nível das relações interpessoais:

Para além dos programas audiovisuais, o espírito cinema se apoderou dos gostos e dos comportamentos cotidianos, no momento em que as telas do celular e das câmeras digitais conseguem difundir o gesto cinema à escala do indivíduo qualquer. Filmar, enquadrar, visionar registrar os momentos da vida e de minha vida: todos estamos em vias de ser realizadores e atores de cinema, descontado o profissionalismo. O banal, o anedótico, os grandes momentos, os concertos, mesmo as violências, são filmados pelos atores de sua própria vida. Se o público visita menos as salas escuras, maior é seu desejo de filmar, seu desejo de cine-narcisismo, mas também de espera do visual e da hipervirtualidade do mundo e de si mesmo. Não se quer mais apenas ver grandes filmes, mas o filme dos instantes da própria vida e do que se está vivendo. Não retração do cinema, mas expansão do espírito cinema no seio de uma cinevisão globalizada.

Os autores defendem ainda a multiplicação de compostos adicionais do mundo do cinema para outras instâncias, como o *star system* cinematográfico, que foi replicado nas redes sociais conectadas. Ser popular, conseguir mais curtidas, compartilhamentos e seguidores passou a ser objetivo de vida e até profissão. É uma relação social entre pessoas mediatizada por imagens, constituindo assim a sociedade do espetáculo (DEBORD, 2003).

A erosão da privacidade, a construção das ciberidentidades, o anonimato, a coletividade, os perigos da rede, entre outros temas, são as características e efeitos a serem analisados, examinados e compreendidos a partir dos filmes selecionados para o estudo.

## 1.1 O cenário ciberespaço e sua cibercultura

O termo ‘ciberespaço’ surgiu no romance *cyberpunk* de ficção científica do escritor William Gibson, intitulado *Neuromancer* e publicado originalmente em 1984. Segundo Pierre Lévy (2015, p. 106), “o ciberespaço designa ali o universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural”. Por definição, o ciberespaço é um ambiente hipermidiático de comunicação que surgiu a partir da conexão de computadores em todo o mundo, transmitindo informações relacionadas ao ambiente digital e abrangendo máquinas, *softwares* e até mesmo os seres humanos, enquanto atores da rede (LÉVY, 2010). Esse ciberespaço é também o local por onde fluem os relacionamentos, desejos, memórias e tudo o que diz respeito à vida dos sujeitos e das sociedades (JENKINS, 2015).

Os impactos culturais da sociedade conectada têm um de seus ápices na construção da cultura comunitária virtual, que, como definido por Manuel Castells (2003), “acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da internet um meio de interação seletiva e de integração simbólica”.

O ciberespaço é um ambiente onde se podem realizar diferentes tarefas, como trabalhar, fazer compras, assistir aos seus programas favoritos e construir relações. Esse tema é incansavelmente abordado por estudiosos como André Lemos e Pierre Lévy. Para os autores (2014, p. 11), há uma mudança social na vivência do espaço e do tempo. As comunidades virtuais, antes citadas por Castells, se constituem nas redes sociais:

No Facebook, MySpace, Orkut, LinkedIn, Xing, Pulse ou nos milhares de comunidades criadas através de *softwares* livres, nos meios de comunicação social - como NING, indivíduos constroem redes de contatos, de amigos e de relações, participam de clubes, instauram grupos de trabalho, trocam mensagens, compartilham suas paixões, tagarelam, negociam coletivamente suas reputações, gerenciam conhecimentos, realizam encontros amorosos ou profissionais, desenvolvem operações de marketing e entregam-se a toda espécie de jogos coletivos.

A partir desse ciberespaço surge ainda uma cibercultura que, para André Lemos (2014, p. 21), é “o conjunto tecnocultural emergente no final do século XX impulsionado pela sociabilidade pós-moderna em sinergia com a microinformática e o surgimento das redes telemáticas mundiais”. Segundo o autor, a cibercultura



modifica hábitos socioculturais e de consumo, e traz à luz as novas formas de comunicação e sociabilidade. Lemos (idem, p. 45) afirma ainda que a cibercultura é formada por três princípios, os quais ele chama de “leis” em seu artigo *Ciber-cultura-remix* (2005): liberação do polo de emissão, o princípio da conexão em rede e reconfiguração dos formatos midiáticos e práticas sociais.

A liberação do polo emissor consiste na descentralização da transmissão da palavra, dando a qualquer pessoa o poder de consumir, produzir e distribuir informações através de diversos dispositivos portáteis (LEMOS, 2014). Já sobre o princípio da conexão em rede, André Lemos (2014, p. 46) explica que “tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, cidades. É a era do que alguns chamam de ‘Internet das coisas’, onde objetos os mais diversos passam a se comunicar conectando-se à Internet”. Concluindo o conceito, a lei da reconfiguração se refere à reformulação das modalidades midiáticas, sem o aniquilamento ou substituição total de seus respectivos antecedentes (2014, p. 46), sendo um exemplo disso o próprio cinema - filmes não são mais exibidos apenas em salas escuras de telas grandes, mas estão também nos canais de TV, e acessíveis nos computadores e dispositivos móveis, sejam por meio de mídia física (*DVD, Blu-Ray*), *download* ou *streaming*.

A partir destes três princípios, é possível perceber ainda que a cibercultura abriga diversos processos coletivos e participativos. Dois deles são de extrema importância para a pesquisa desenvolvida neste trabalho: inteligência coletiva e convergência.

### 1.1.1 *Convergência e Inteligência coletiva: protagonistas do novo cenário*

Existe um grande poder advindo da relação entre cultura participativa, inteligência coletiva e convergência nos meios de comunicação. Jenkins (2015) explica o conceito de convergência da seguinte forma:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

Ainda segundo Jenkins (2015), a convergência não está ligada somente aos aparelhos tecnológicos, mas ocorre, sobretudo, dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais. As plataformas evoluem e se adaptam, mas o que converge é o conteúdo. O autor afirma que:

A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima.

Acrescentar suas próprias contribuições às mensagens e ideias, e compartilhá-las é parte do processo da cultura de convergência, à medida que os indivíduos estabelecem conexões entre diversos elementos culturais (MARTINO, 2014).

O segundo princípio da cibercultura defendido por André Lemos, de que tudo está em rede, também é conceituado por Pierre Lévy como a interconexão de uma “civilização da telepresença generalizada” (2010, p. 129). É desde essa interconexão que se desenvolvem as comunidades virtuais, baseadas nas afinidades de interesses e projetos dos sujeitos, abrindo, conseqüentemente, espaços para processos de cooperação e troca: inteligência coletiva (LÉVY, 2010).

A inteligência coletiva é conceituada por Pierre Lévy (2015, p. 29) como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Trata-se de uma dinâmica participativa, uma colaboração entre indivíduos em direção a um objetivo em comum.

Para Jenkins (2015), estamos cada vez mais dependentes de colaboração para processar e fornecer informações. O autor afirma que diversas áreas da vida em sociedade já são afetadas, desde os locais de trabalho mais cooperativos até o processo político descentralizado; “estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva”.

## 1.2 Os atores em cena: a hiperconexão e os laços sociais

É claro que toda invenção moderna modifica o dia a dia das pessoas. Em especial depois da Revolução Industrial, atividades corriqueiras foram facilitadas e novas possibilidades surgiram. Porém, nenhuma outra invenção revolucionou tanto o cotidiano quanto os adventos da comunicação digital: microcomputadores, Internet, telefones celulares, *smartphones*, entre outros.

A principal diferença dos adventos que concernem à comunicação para os demais que facilitam a vida dos indivíduos é que, não só eles modificam a rotina, como mexem diretamente com as relações interpessoais, com as pessoas enquanto indivíduos, enquanto sociedade e com a forma como organizam suas atividades. Pierre Lévy (2015, p. 25) afirma que “jamais a evolução das ciências e das técnicas foi tão rápida, com tantas consequências diretas sobre a vida cotidiana, o trabalho, os modos de comunicação, a relação com o corpo, com o espaço, etc.” e que a circulação de mensagens também nunca havia atingido uma quantidade tão expressiva quanto vemos hoje. Se antes era necessário estar em locais específicos para se comunicar com alguém em outra localidade, hoje pode-se efetuar essa comunicação de qualquer parte, tendo ainda a opção de escolher o meio: voz, texto ou vídeo. Se há alguns anos era preciso comprar revistas e jornais ou assistir à televisão para se obter as notícias, hoje pode-se ter acesso a informação de qualquer lugar e ainda executar outras diversas atividades enquanto as lê ou assiste. A facilidade, a imediatez e a acessibilidade a tudo com apenas alguns cliques, tornam irresistível a utilização da rede, da Internet, para tudo o que for possível de ser feito através da tela (LIPOVETSKY e SERROY, 2009).

Com a possibilidade de fazer tudo por meios digitais, as interações sociais também se modificam. Ao tempo que as tecnologias da comunicação oferecem conexão entre pessoas eliminando barreiras geográficas, essas mesmas tecnologias provocam a erosão de relações sociais. Estamos diante de novos parâmetros de sociabilidade, ou, como colocam Lipovetsky e Serroy (2009, p. 262), “à medida que triunfam a telepresença e o ciber mundo, novas formas de sociabilidade aparecem”.

Para Manuel Castells (2003), a Internet pode ser benéfica para manter laços fortes à distância. Graças à tecnologia, familiares e amigos que moram em

idades ou países distantes podem se conectar por mensagens de texto, imagens, voz ou vídeo, este último reforçando a sensação de proximidade. Ainda segundo Castells, a Internet é também um meio eficaz na manutenção de laços fracos que, de outra forma, poderiam ser perdidos. Colegas de escola, amigos de infância ou parentes distantes se reencontram na *web* e podem socializar através das mídias sociais. A Internet possibilita o encontro de pessoas que provavelmente jamais se conheceriam no mundo físico por conta de suas fronteiras geográficas. Esses encontros muitas vezes acontecem através de comunidades e redes.

No entanto, as relações sociais que estão no mesmo espaço geográfico, sejam elas de laços fortes ou fracos, podem ser prejudicadas com o uso excessivo das tecnologias, visto que “na sociedade das redes informatizadas, os indivíduos passam seu tempo diante das telas em vez de se encontrar e viver experiências juntos” (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 262), substituindo a presença física por mensagens digitalizadas. É a era do individualismo em rede ou, como classificam Lipovetsky e Serroy (2009, p. 198), do neoindividualismo:

O neoindividualismo significa liberação da vida privada, mas também fragilização do EU (ansiedade, depressão, suicídios...). Ele coincide com a soberania triunfal do sujeito, mas também com a desestruturação anômica dos laços sociais e familiares. Ele é sinônimo de massificação, mas também de personalização dos comportamentos, das aparências, da relação com o tempo (escolha do modo de vida).

É interessante ressaltar que, ainda que contribua para o individualismo em rede, a evolução das tecnologias da comunicação pode ter efeitos positivos para a gestão dos laços sociais, já que “o mundo virtual é apenas um suporte para os processos cognitivos, sociais e afetivos que ocorrem entre indivíduos bem reais”. (LÉVY, 2015, p. 102).

Castells (2003) afirma que “as sociedades não evoluem rumo a um padrão uniforme de relações sociais”, e sugere uma experiência compartilhada de lugares comuns como solução para o isolamento perante as telas. Citando Mitchell (2000, p. 82), ele coloca o desafio também nas mãos de arquitetos e planejadores urbanos:

Para arquitetos e planejadores urbanos, a tarefa complementar é criar um tecido urbano que proporcione a grupos sociais oportunidades de se cruzar e sobrepor, em vez de permanecer isolados pela distância ou barreiras de

defesa — o laptop na mesa, na varanda do café, em vez do computador pessoal no condomínio gradeado.

### 1.3 Entre o público e o privado

Antes de ir mais fundo no assunto, se faz necessária a definição de “público” e “privado” utilizadas aqui. Público se refere a tudo aquilo que é de acesso livre a todos, aberto, visível; por sua vez, privado diz respeito ao que é feito na intimidade, na vida particular, e que o sujeito da ação partilha apenas com um círculo restrito de pessoas (THOMPSON, 2011).

Sob a ótica de Lévy (2010, p. 13), um dos aspectos mais desconcertantes da nova situação da comunicação no ciberespaço é o apagamento da distinção público/privado, ou mesmo simplesmente a erosão da esfera privada.

Mesmo para o utilizador médio, a quantidade de informações acessíveis, assim como a transparência das pessoas, das instituições e dos fenômenos sociais aumenta de maneira vertiginosa. O aumento da transparência e a multiplicação dos contatos implicam uma nova velocidade de circulação das ideias e dos comportamentos.

Há, na verdade, duas questões sobre privacidade de suma importância para a realização deste trabalho de pesquisa. A primeira se refere à imbricação entre público e privado na era do Big Data e diante da possibilidade de vigilância contínua. Rodrigues Lima e Calazans (2013) trazem uma explicação simples de como funciona o Big Data:

Ao ler e-mails, acessar sites ou compartilhar conteúdos em sites de redes sociais, usuários fornecem dados que de alguma forma falam sobre o seu comportamento, personalidade e rotina. A presença de um sensor conectado à internet em um tênis, por exemplo, pode catalogar dados sobre quilometragem percorrida, percurso geográfico atravessado, velocidade e taxa de batimentos cardíacos do seu usuário. A leitura inteligente desses elementos pode levar empresas e governos a conhecerem melhor o seu público, entender suas necessidades e, assim, formatar serviços e produtos que atendam às suas demandas de maneira personalizada, de maneira a beneficiar todas as partes.

Porém, esses dados muitas vezes são extraídos sem conhecimento ou autorização prévia dos usuários da *web*, sendo utilizados, principalmente por governos, como forma de vigilância.

A sociedade está ainda cercada de câmeras: câmeras de segurança nas ruas, estabelecimentos comerciais e prédios residenciais, câmeras nos dispositivos

de tecnologia para comunicação (*webcam*, câmeras dos celulares, etc.). Estas últimas podem inclusive ser acionadas por *crackers* ou departamento de inteligência do governo sem que o dono do equipamento saiba. Há ainda o fato de que, com a popularização dos *smartphones*, boa parte da sociedade dispõe de um equipamento de monitoração eletrônica na palma da mão, registrando a própria vida ou a vida alheia (VIANNA, 2006).

A segunda questão da privacidade a ser trabalhada aqui se refere ao escancaramento da vida privada por livre e espontânea vontade dos sujeitos. Trata-se do “anseio em captar o real em sua imediatricidade” (AMARAL JR., 2006, p. 67), uma forma de os indivíduos arquivarem suas vidas e significá-las, já que é através da virtualidade que processamos nossa criação de significado (CASTELLS, 2003). É, como foi colocado na introdução do presente capítulo, o que Lipovetsky e Serroy (2009, p 291) definiram como o “espírito cinema” tomando conta da *web*, uma cinemania narcisística:

[...] é uma cinemanianarcisística e obsessiva que assistimos, como o comprova o uso extremo da *webcam* filmando e divulgando ao vivo, 24 horas por dia, a intimidade de alguns indivíduos. Superexposição da vida em seus menores detalhes, “sublimação” do cotidiano como cena extraordinária: a tela *on-line* permite que as paixões exibicionistas e hipernarcisísticas se manifestem numa escala desconhecida até então. Mas é sobretudo uma espécie de cinemania-reflexa que registra uma impressionante expansão. Hoje, os indivíduos fotografam e filmam sem parar seu ambiente: tudo, do mais dramático ao mais anódino [...] é matéria de cinema digitalizado.

Os autores sugerem que essa cinemania é parte da afirmação da identidade dos indivíduos nas redes ou a construção de suas ciberidentidades, como veremos a seguir.

#### **1.4 A formação de papéis: ciberidentidades e o bullying**

Ao longo da vida, todos os indivíduos assumem diferentes formas de posicionamento e comportamento, em diferentes situações, momentos e lugares, sempre de acordo com os papéis sociais que desejam exercer (Hall apud FERREIRA, 2010). Segundo Barreto (apud MOREIRA e RODRIGUES, 2010), a identidade não é “um simples dado biológico, mas uma construção histórico-cultural complexa, implicando as várias esferas que nos constituem”. Nos dias de hoje, a

mídia desempenha um papel importante na construção da identidade dos sujeitos, em especial na Internet e suas mídias sociais, onde se tem a possibilidade de assumir uma identidade diferente ou mesmo várias delas ao mesmo tempo (FERREIRA, 2010). Eis o que Soares Lima (2009), coloca sobre a construção das identidades nos ciberespaços:

[...] os usuários têm acesso a recursos e ferramentas que os habilitam a produzir seus próprios discursos, representações e narrativas, e assim publicam imagens, textos, sons, vídeos, narrando outras visões de mundo e de si mesmos, se posicionando enquanto sujeitos, conformando ciberidentidades, construindo e dando visibilidade às suas autorrepresentações, fazendo-o a partir de referencialidades que estão nas mídias, nas ruas, nas instituições sociais e no próprio ciberespaço. Nesse sentido, a construção das ciberidentidades e das autorrepresentações se configura a partir das relações sociais tanto dentro quanto fora do ciberespaço, num processo cultural contínuo de identificação com outras identidades, posições de sujeito, papéis sociais e representações, dos quais os indivíduos podem se apropriar fragmentariamente. Dessa maneira, percebe-se como a reincidência de certas representações estabelecidas culturalmente e presentes nos discursos e narrativas das telenovelas, dos filmes e da publicidade funda, de modo geral, parâmetros sociais para a aceitação ou rejeição dos sujeitos, e como, por outro lado, influenciam na construção das ciberidentidades.

É ainda a opinião do outro que influencia o processo de autodefinição do usuário. Segundo Meucci e Matuck (2008, p. 172), “a definição, direta ou indireta, dada pelo outro é tão importante quanto o processo de autodefinição. É o relato do outro que legitima, deslegitima, ou acrescenta qualidades ao perfil do sujeito”.

O ciberespaço confere ainda aos sujeitos a possibilidade do anonimato, sendo este entendido aqui como uma “condição ou qualidade de comunicação não identificada, ou seja, da interação entre vários interagentes que não possuem identidade explícita ou que a ocultam” (SILVEIRA, 2009). Muitas vezes, esse anonimato é construído sobre o uso de um *nickname*, um nome fictício, acompanhado de imagens que também ludibriam os demais usuários acerca da identidade real daquele usuário. Embora o anonimato seja usado para a preservação da privacidade em alguns casos, há também muitos sujeitos que se valem da oportunidade de estar anônimo para praticar crimes e *bullying* através das redes (Johns, 2008 apud MAIDEL, 2009):

Em acréscimo, o anonimato possível e permitido através dos meios digitais parece encorajar um comportamento ainda mais agressivo e ofensivo por parte dos autores do cyberbullying, possivelmente por percebem como reduzida a chance de serem detectados e punidos.

*Bullying* é um termo da língua inglesa utilizado para definir violências físicas ou psicológicas, e é comum principalmente entre adolescentes e jovens que o praticam para impressionar um grupo, ou como maneira de autoafirmação (BONFIM e CAVALCANTE, 2015). Esse tipo de violência acabou sendo levado às redes digitais, pois a geração que já nasceu em um mundo multitelas e cresceu junto com o *boom* da comunicação digital utiliza o ciberespaço exatamente como meio de autoafirmação e busca pela popularidade. Segundo Maidel (2009), essa modalidade de violência extrapola os limites de tempo e espaço, se fazendo presente até mesmo em locais que antes eram considerados seguros pelas vítimas, o que amplia o estrago causado pelas agressões.

#### 1.4.1 Hackers

Dentro do contexto das ciberidentidades e da possibilidade de anonimato para ações na *web*, é importante ressaltar também a cultura *hacker*. Wilson José de Oliveira (2006, p. 26) define *hackers* como pessoas que possuem “grande facilidade de análise, assimilação e compreensão, aplicadas ao trabalho com um computador”. A cultura *hacker* diz respeito ainda ao “conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador que interagiam *on-line* em torno de sua colaboração de projetos autonomamente definidos de programação criativa” (Levy, 2001 apud CASTELLS, 2003).

De acordo com Castells (2003), os *hackers* não são criminosos que penetram sistemas ilegalmente, quebrando códigos e deixando o rastro de destruição; os que se comportam de tal forma, invadindo computadores, modificando *softwares* e danificando *hardwares* de forma criminosa, são chamados *crackers*, uma espécie de *cyberpunks*.

Segundo o site Olhar Digital, há ainda uma divisão que é usada dentro da ética e cultura *hacker*. “*White Hat*” (Chapéu Branco), “*Black Hat*” (Chapéu Preto) e “*Gray Hat*” (Chapéu Cinza). Os *hackers* “Chapéu Branco” são pessoas interessadas em segurança que trabalham a favor das empresas, ocupando os cargos de analista de sistema, especialista em TI ou outros empregos na área de informática. Diferentemente, os “Chapéu Preto” são criminosos e, normalmente, especializados



em invasões maliciosas de sites. Os *hackers* "Chapéu Cinza" têm as intenções de um Chapéu Branco, mas suas ações são eticamente questionáveis.

### 1.5 A sociedade do espetáculo

Segundo Guy Debord (2003), o estado de espetáculo é resultado de uma busca generalizada da sociedade pelo “ter” e “parecer”, tornando-se assim uma sociedade de aparências e contemplação constante. O autor afirma ainda que:

O espetáculo que inverte o real é produzido de forma que a realidade vivida acaba materialmente invadida pela contemplação do espetáculo, refazendo em si mesma a ordem espetacular pela adesão positiva. A realidade objetiva está presente nos dois lados. O alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente.

Já Lipovetsky e Serroy (2009) fazem um paralelo do espetáculo com a cinemania ou o “espírito cinema” por eles defendido, dando a ideia de que a sociedade monta narrativas de si mesma o tempo todo e constrói, através de uma cinevisão, a percepção do mundo junto ao escapismo:

[...] a cinemania diletante de massa se alimenta de expectativas *fun*, do desejo de conhecer pequenas sensações sempre renovadas, de sair fugazmente do repetitivo graças a imagens bizarras ou irrisórias. Assim a cinemania não deixa de ter relação com o hiperconsumidor perpetuamente à espera de novas experiências de distração, destinadas a compensar os tempos mortos da vida.

Esse mesmo hiperconsumidor estaria em uma busca constante por emoções, sensações e espetáculo, tornando-se assim, ainda segundo os autores, “um neoespectador que tem a necessidade de ‘adrenalina’, de *alucinar* nas imagens, de experimentar a ‘embriaguez’ dionísica de arrancar-se de si próprio e da banalidade dos dias”.

Se é a partir da virtualidade que criamos os significados, como dito anteriormente, a virtualidade torna-se também uma fonte de felicidade e outras emoções humanas, como ansiedade. Com as mudanças nas relações sociais, surge uma necessidade crescente de estar conectado o tempo todo nas diversas mídias sociais, cada uma com sua funcionalidade e capacidade de interação. Os indivíduos mais assíduos se veem ansiosos para checar a todo momento o que se passa no ciberespaço: se alguma notícia foi compartilhada, se chegou uma nova mensagem

de *e-mail*, mensagens de texto por SMS ou aplicativos, o que sua rede de contatos está publicando no Facebook, no Instagram, no Snapchat, etc. e, mais ainda, são seduzidos por números produzidos por suas próprias publicações: curtidas, compartilhamentos, visualizações, comentários. Nas redes sociais digitais, são os números de *likes* e visualizações que dão sentido aos sujeitos, como coloca De Andrade Santos *et al.*:

[...] as formas de se relacionar nas redes sociais valorizam os aspectos positivos do ter atrelado a lógica do consumo. Vale ressaltar o ter ao quais as redes sociais preconizam remete a uma lógica do ter muitos amigos, sempre ter uma elevada autoestima, etc.

Ainda segundo os autores, a ausência desses elementos gera frustrações, em especial nos adolescentes.

A partir da junção dessa lógica do espetáculo com a ditadura dos *likes* desenvolve-se ainda o *star-system* no ciberespaço, como veremos a seguir.

#### 1.5.1 A reconfiguração do *star-system*

Ainda no início do século XX, os grandes estúdios de cinema de Hollywood engendraram um novo ímã para atrair o público, que iria além das narrativas contadas pelos filmes: as estrelas de cinema surgiram como representação de ideais de beleza, força, luxo, poder de sedução, feminilidade e masculinidade (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). As pessoas compravam ingressos de cinema não apenas para ver, por exemplo, *O expresso de Shanghai*, mas principalmente para ver Marlene Dietrich abrilhantar a tela com sua beleza única e seu olhar magnético; não foi apenas a dramática história de amor que garantiu o sucesso de *...E o vento levou*, mas suas estrelas Vivien Leigh e Clark Gable. Homens e mulheres assistiam aos filmes e desejavam também ter aquelas qualidades vendidas pelos estúdios. Desejavam também ser estrelas.

O *star-system* também foi levado à televisão aos poucos, ainda que as estrelas de séries, novelas e filmes televisivos não tenha atingido o mesmo nível de *glamour* que as estrelas de cinema até pouco tempo atrás. Com a chegada dos

*reality shows* às telinhas e seus participantes em busca do estrelato, os 15 minutos de celebridade anunciados por Andy Warhol tornaram-se realidade.

A era digital e principalmente a liberação do polo emissor de informações, como já explicado anteriormente em concordância com os estudos de André Lemos, fez com que esse mesmo sistema de estrelato se adaptasse mais uma vez à nova realidade, onde pessoas comuns se tornam estrelas, admiradas, seguidas e imitadas por outros tantos indivíduos. Isso desencadeou o surgimento de novas atividades rentáveis, como blogueiros, *digital influencers*, entre outros. São os astros *people* que se tornam as *stars* da vez, algo que começou ainda na televisão (LIPOVETSKY e SERROY, 2009) e se intensifica ainda mais em tempos de comunicação digital.

O desempenho dos sujeitos no ciberespaço também está intimamente ligado à lógica do consumo, provocando, portanto, a supervalorização da perfeição, da felicidade e da harmonia (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). Essa busca pela autoafirmação e felicidade tendo o ciberespaço como o principal ambiente onde torná-las possíveis transforma muitos sujeitos em escravos da tecnologia e seus cliques. É necessária prudência na importância dada a popularidade dos indivíduos nas redes digitais, principalmente para que ela não seja vista como único meio de realização pessoal. Como disseram Lipovetsky e Serroy (2009, p. 198), “quanto mais a felicidade se impõe como um ideal sempre exaltado, mais ela parece nos escapar”.

### 1.5.2 Os games e a vida em jogo

Como afirmou o professor de Filosofia e Linguística da Universidade de Michigan, Peter Ludlow, “nada é, jamais, apenas um jogo. Jogos têm consequências. Jogos também nos oferecem uma oportunidade de fugir dos papéis e ações que talvez sejamos obrigados a desempenhar no mundo real” (JENKINS, 2015). Dentro desta perspectiva, dois assuntos merecem destaque no tema *games*: a evolução das possibilidades de experiência e jogabilidade e a invasão da lógica dos *games* em outras áreas da vida em sociedade.

Além dos PC's, os videogames também evoluíram absurdamente, sobretudo a partir dos anos 1990, tanto no que se refere aos *hardwares*, quando em *softwares* e técnica. Jogos do Atari, apesar de ainda serem jogados pelos *players* mais saudosos, são cada dia superados por *games* com dinâmicas complexas e inteligentes, possibilitando interações mais profundas. Os jogos de hoje oferecem experiências cada vez mais reais, uma verdadeira “imersão num mundo fictício que dá a ilusão da realidade” (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 271), se assemelhando muitas vezes a filmes de cinema. Ainda segundo Lipovetsky e Serroy, o que ocorre é que as projeções chegam a ser tão reais que resultam numa espécie de desdobramento de si, tornando os videogames um dos componentes das indústrias de divertimento com forte impacto emocional.

Por outro lado, os *games* passam a fazer parte de outros diversos momentos da vida, em um processo de *gameficação*. Essa *gameficação* é muito utilizada e eficaz na publicidade e propaganda e também na área de educação, aproveitando ao máximo as possibilidades de interatividade para a otimização da aprendizagem. No entanto, a lógica dos *games* também adentrou o processo de aceitação em grupos sociais e construção da identidade, em especial entre adolescentes.

Por darem maior valor ao papel das redes virtuais em suas vidas e estarem mais propensos à ditadura dos *likes*, são esses jovens, mais precisamente os adolescentes, os principais alvos ou vítimas de práticas perigosas, como jogos onde não se medem as consequências para provar ser o melhor ou o mais corajoso. Isso ocorre também, pois os adolescentes estão na fase da formação da personalidade e procuram aceitação em seus grupos, fase essa que segundo Stanley Hall (apud SOUZA, 2014) é um período dramático marcado por conflitos e tensões. É daí que surgem práticas como o dito jogo da asfixia e o Jogo Baleia Azul. Este último é batizado em uma alusão a este animal que supostamente comete suicídio quando se sente fragilizado, encalhando em águas rasas. Segundo o psicólogo Bruno de Oliveira (2017), os desafios do jogo representam uma espécie de ritual de passagem, começando por tarefas simples como desenhar uma baleia, indo para desafios mais complexos que envolvem automutilação, como “talhar na própria pele uma baleia” para, por fim, “ser uma baleia” (cometer o suicídio). Ainda segundo o autor, isso “nada mais é do que uma forma de expressar a jornada vazia

de sentido e significado na qual nossos jovens estão, a cada dia, mais e mais expostos”.

Para o psicanalista Jacques-Alain Miller (apud DE OLIVEIRA, Bruno, 2017), “esses adolescentes, imersos em seu mundo privado, padecem especialmente do individualismo democrático, produto da derrocada da família enquanto porto seguro”, o que provoca grande angústia nos jovens.

Já o “jogo da asfixia” consiste em prender a respiração com as mãos ou utilizando-se de algum acessório até desmaiar, em busca de uma sensação alucinógena ou de euforia. A brincadeira de consequências perigosíssimas vem sendo muito difundida entre jovens de todo o mundo, inclusive no Brasil. E o que começou como uma prática dentro das escolas e grupos de amigos encontrou no ciberespaço uma forma de se proliferar sem limites: segundo a matéria de Thais Lazzeri para o site da revista Época, no início de 2016 já havia mais de 16 mil vídeos no Youtube relacionados ao jogo da asfixia.

## **1.6 Ecranosfera em foco**

A partir do que foi exposto neste capítulo pode-se concluir que são muitas as transformações sociais ocasionadas pela conectividade constante e pelas diversas telas que permeiam o nosso dia a dia, modificando a forma como os sujeitos veem o mundo. Tais transformações provocam efeitos sentidos em todas as esferas da vida cotidiana: as relações sociais e afetivas, os momentos de lazer e entretenimento, a vida privada; são efeitos de ordem social, política, psicológica, entre outros.

Muitos destes efeitos são positivos para a sociedade, como o bom uso da inteligência coletiva para a construção e distribuição do conhecimento, por exemplo. Mas as transformações não são unidimensionais e possuem também o que podemos chamar de seus “efeitos colaterais”, como é o caso do *cyberbullying* e o estado de fragilidade da privacidade no mundo conectado.

Compreende-se, portanto, que é por causa da ecranosfera - e através dela - que assistimos o surgimento de novos modos de vida em sociedade. As

mudanças e evoluções, tanto nas formas de sociabilidade quanto no âmbito tecnológico ocorrem cada vez mais rapidamente. A sociedade se encontra em estado de hiperconexão, vendo a vida dos outros e a própria vida através da tela e fazendo do mundo virtual parte essencial de sua identidade e cotidiano: um estado permanente de cinema.

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

### 2.1 Universo de pesquisa e caracterização da amostra

As transformações sociais provocadas pela nova era da comunicação vêm sendo retratadas em diversas formas de arte e entretenimento, como na literatura, no teatro, nos programas de TV e, sobretudo, no cinema. Aliás, as obras cinematográficas, ao mesmo tempo em que oferecem uma forma de escapismo e criatividade, por darem vida à imaginação, também costumam ser um excelente termômetro social. Através de alguns filmes, é possível constatar com maior clareza os costumes e as mudanças que ocorrem em uma sociedade. O cinema é uma versão - fantástica ou condizente - da realidade e que, segundo Julio Cabrera (2006 apud BEHAR, 2009), legitima, reforça ou contesta versões e discursos históricos das mais variadas esferas. As produções cinematográficas tornam-se assim um importante objeto de estudo sociológico.

Para estudar a ecranosfera através da própria tela foi delimitado um universo de pesquisa com três filmes bastante distintos: *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual*, *Cyberbully* e *Nerve: um jogo sem regras*.

#### 2.1.1 *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual*

A película argentina *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual*, (Gustavo Taretto, 2011), conta a história de Martín (Javier Drolas) e Mariana (Pilar López de Ayala), duas pessoas solitárias e que percebem os efeitos da nova era digital em suas vidas, em especial no âmbito amoroso. O filme mostra Buenos Aires e seus edifícios sem padrão, uma cidade tomada por concreto, cabos e antenas em uma metáfora à chegada da era da modernidade e a despedida das relações sociais como os indivíduos a conheciam. É a entrada do ciberespaço na vida das pessoas e a entrada das pessoas no ciberespaço.

### 2.1.2 Cyberbully

Feito para a TV, *Cyberbully* (Ben Chanan, 2015) é um filme britânico que conta a história de Casey (Maisie Williams), uma adolescente que tem seu computador *hackeado* e se vê presa em seu próprio quarto caindo nos jogos doentios de alguém misterioso do outro lado da tela. Como muitos adolescentes, Casey faz algumas brincadeiras maldosas tanto *on* quanto *off-line*, alegando que as faz “porque todo mundo faz e é normal”. Mas, as consequências desse comportamento, principalmente quando tomam o mundo digital, podem ser irreversíveis.

### 2.1.3 Nerve: um jogo sem regras

*Nerve: um jogo sem regras* (Henry Joost e Ariel Schulman, 2016) conta a história de Venus Delmonico (Emma Roberts), uma adolescente de 17 anos que é pressionada pelos amigos a participar de um novo jogo que está chegando a Nova York, completamente jogado e transmitido *on-line*, um híbrido de *reality show* e *game*. Para ser observador, basta ter um dispositivo como *tablet*, computador ou *smartphone* e pagar uma taxa. Já para ser um jogador, além do *smartphone*, basta a coragem para encarar qualquer desafio proposto pelos fãs do jogo. Com promessas de fama e fortuna, o jogo Nerve, que deve ser mantido em segredo para não ser atrapalhado pelas autoridades, atrai centenas de jovens da cidade, incluindo Sydney (Emily Meade), melhor amiga de Venus. Diferente de *Medianeras*, *Nerve* acontece no epicentro da modernidade, a cidade de Nova York, e em uma época mais atual, quando as mídias sociais, como o Facebook, e os aplicativos de comunicação, como o Skype, são praticamente itens básicos na vida dos jovens.

### 2.1.4 Elementos para a seleção das produções

Para a seleção dos filmes que serviram como amostras foram levados em consideração fatores como o grau de relevância dos temas trabalhados para o momento histórico-social atual e a forma como os temas são tratados, buscando o equilíbrio entre a fantasia própria da ficção do cinema e as noções de realidade da



vida fora das telas. Dessa forma, as histórias narradas através da tela nos três filmes selecionados são facilmente imagináveis do mundo “real” ou projetam situações de fácil identificação com a sociedade das telas de maneira geral.

As três produções são oriundas de regiões diferentes do mundo (um sul-americano, um europeu e um norte-americano), oferecendo assim uma visão mais ampla das transformações sociais em análise. Outra diferença importante é que, enquanto *Medianeras* surgiu a partir do premiado curta-metragem homônimo (e do mesmo diretor) produzido em 2005, *Cyberbully* é um filme feito para a TV exibido pelo canal britânico Channel 4, um canal de utilidade pública. Já *Nerve* é uma adaptação para o cinema do livro homônimo de Jeanne Ryan, publicado em 2012. É possível afirmar também que, embora não seja dito em nenhum dos três filmes o ano em que se passam as narrativas, *Medianeras* retrata as relações e dinâmicas sociais e tecnológicas da primeira década do século XXI, enquanto *Cyberbully* e *Nerve* espelham uma época mais atual.

Através destes três filmes serão analisados diversos temas pertinentes à sociedade da ecranosfera, referenciados no capítulo anterior, como as ciberidentidades, a inteligência coletiva, as relações sociais, os *games*, entre outros. Vale ressaltar que a qualidade técnica e artística dos filmes não está em avaliação aqui. A pesquisa se concentra apenas nos diversos temas que constroem as narrativas das três produções.

## **2.2 Instrumentos de coleta e análise de dados**

O estudo realizado possui características da pesquisa qualitativa. Godoy (1995) afirma que dentro da pesquisa qualitativa encontram-se os quadros de orientação metodológica que são interessantes ao estudo em questão: a fenomenologia e o interacionismo simbólico. O autor complementa ao dizer que “os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural”.

O método utilizado para alcançar os objetivos foi a análise por observação. Segundo Angrosino (2009), embora a observação seja inerente à vida diária dos seres humanos, no âmbito da pesquisa científica a observação é um

processo sistemático e formal em que o pesquisador utiliza todos os seus sentidos para fazer registros e responder a questões teóricas.

### 2.2.1 Procedimento de coleta

O procedimento de coleta de dados para a pesquisa foi dividido em quatro etapas (Quadro 1).

QUADRO 1

Procedimentos de coleta de dados

| <b>Etapas</b>           | <b>Objetivos</b>   | <b>Ações</b>  |
|-------------------------|--|---|
| Universo de pesquisa    | Delimitação dos objetos de análise para possibilitar o estudo.   | Escolha de três filmes com temas pertinentes à pesquisa.  |
| Análise geral           | Buscar quais temas são trabalhados em cada um dos filmes selecionados.                                       | Assistir aos três filmes e fazer a primeira rodada de anotações.  |
| Análise aprofundada     | Encontrar e analisar os signos que ofereçam novas nuances e possibilidade de maior aprofundamento nos temas. | Assistir novamente aos três filmes, aplicando o roteiro de observação (Quadro 2) e fazendo pausas necessárias para anotações e repetindo cenas importantes para o estudo. |
| Busca de material extra | Facilitar a compreensão de alguns pontos a partir de textos relacionados aos filmes.                         | Leituras de textos e críticas mais voltados aos temas narrados nas três produções.  |

Fonte: Dados da presente pesquisa (2017)

A primeira consistiu em delimitar o universo de pesquisa em três objetos, escolhendo filmes com temas pertinentes ao estudo do ciberespaço e dos efeitos da comunicação digital na sociedade, como descrito anteriormente (capítulo 2.1). Em seguida, foi realizada a primeira visita a cada uma das produções selecionadas, com

anotações dos principais pontos e temas abordados.

Já na segunda visita aos filmes, que consistiu a terceira etapa, os mesmos foram analisados em ordem cronológica, proporcionando uma perspectiva temporal dos temas em estudo. Essa foi a etapa mais desafiadora, já que era necessário observar mais atentamente todos os detalhes narrativos que elucidassem as questões acerca da relação dos personagens e da sociedade retratada com as tecnologias da informação e com comunicação digital. Com o intuito de otimizar a coleta e análise destes aspectos, foi aplicado um roteiro de observação (Quadro 2).

QUADRO 2

Roteiro de análise por observação

| Tema                         | Objetivos   | Ações  |
|------------------------------|---|--|
| O ciberespaço                | Compreender como o ciberespaço é apresentado na narrativa.  | Observar as diversas cenas onde as personagens se utilizam, se apropriam de ou mencionam o ciberespaço de alguma forma, atentando para como fazem uso das tecnologias da informação. |
|                              | Entender como cada uma das principais personagens se relaciona com o ciberespaço e o utiliza em sua vida. |  |
| Laços sociais e virtualidade | Verificar como a virtualidade impacta as relações sociais.  | Analisar as relações sociais apresentadas e como os espaços virtuais são utilizados para fortalecê-las, enfraqueça-las ou até mesmo criá-las.  |
| Análise de ciberidentidades  | Entender a construção das ciberidentidades de alguns personagens.   | Seleção das personagens analisadas: Martín ( <i>Medianeras</i> ), Casey ( <i>Cyberbully</i> ) e Sydney ( <i>Nerve</i> ).   |
|                              |   | Análise dessas ciberidentidades comparando-as com os demais personagens dos filmes e fazendo o cruzamento entre as três produções.   |
| Espetáculo e/ou              | Compreender a utilização do   | Identificar se e como os personagens   |

|                                |  |   |
|--------------------------------|--|---|
| gameificação                   | ciberespaço enquanto ambiente de busca pelo espetáculo ou escapismo.   | utilizam o ciberespaço como meio de fuga da realidade material.   |
|                                | Compreender o fascínio provocado pelos games.  | Identificar e analisar a relação dos personagens com os <i>games</i> .  |
|                                | Estudar a busca pelo reconhecimento e autoafirmação através das redes.   | Analisar como as personagens fazem uso do ciberespaço enquanto ambiente de autoafirmação.   |
| A questão da privacidade       | Identificar como o longa aborda a questão da privacidade mediante as possibilidades das tecnologias da informação. | Analisar a posição das personagens em relação à hiperexposição.   |
|                                |  | Observar as situações de exposição voluntária e involuntária das personagens e seus dados.  |
| Particularidades de cada filme | Observar particularidades em temas relacionados ao ciberespaço que são diferentes em cada filme.                   | Analisar as particularidades observadas a partir de temas citados no referencial teórico, como <i>cyberbullying</i> , <i>hackers</i> , inteligência coletiva, convergência, entre outros. |
|                                |  | Fazer um paralelo temporal e sociológico das diferenças e evoluções relacionadas à comunicação digital utilizando o período retratado em cada filme.                                      |

Fonte: Dados da presente pesquisa (2017)

Com a aplicação do roteiro foi possível identificar cenas importantes para o estudo em cada filme, que foram revisitadas durante o processo de análise. Realizou-se ainda uma quarta etapa, na qual foram feitas leituras de críticas e textos voltados aos filmes e à forma como eles trabalharam os temas do ciberespaço em suas narrativas.

### *2.2.2 Tratamento e Análise dos dados obtidos*

Os dados coletados a partir da observação foram agrupados por temas (os descritos no roteiro e mais os particulares de cada filme), o que possibilitou uma comparação entre a forma de abordagem dos filmes em relação a alguns dos conceitos tratados. Como dito anteriormente, a análise se deu respeitando a ordem cronológica dos filmes, do mais antigo para o mais recente, possibilitando a percepção da evolução de alguns aspectos.

## **2.3 Resultados esperados**

Partindo do que foi desenvolvido no constructo teórico, foi possível relacionar as situações encontradas nos filmes aos estudos dos diversos autores consultados. A intenção a partir da observação das amostras foi de constatar como as produções audiovisuais, em especial o cinema, estão reproduzindo a realidade da atual sociedade, medindo até que ponto a dinâmica da comunicação digital influencia nas narrativas. Os resultados abrem a possibilidade para um bom estudo do comportamento da sociedade que sente no dia a dia os efeitos da ecraosfera.

É interessante também conferir quais os aspectos da nova sociedade da informação estão sendo mais explorados nas narrativas cinematográficas e poder estudar cada um destes fenômenos separadamente e concluir se o cinema aponta esses fenômenos como positivos e facilitadores, ou negativos e perigosos.

### 3 A TELA ATRAVÉS DA TELA

O cinema é uma importante ferramenta artística para a compreensão, análise e debate das transformações sociais, de forma geral, como já dito anteriormente. Com os efeitos da comunicação digital não é diferente e o cinema se transforma em uma fonte de análise da ecranosfera através da própria tela.

Nas seções a seguir veremos como acontece a representação e manifestação do ciberespaço, da cibercultura e dos temas referentes a ela dentro dos três filmes analisados: *Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual*, *Cyberbully* e *Nerve: um jogo sem regras*.

#### 3.1 Ciberespaço no cinema

A apropriação do ciberespaço ocorre de diversas maneiras nos três filmes analisados, englobando temas como a cibercultura, a convergência e a produção livre de conteúdo, entre outros.

Como o filme *Medianeras* se passa na primeira década do século XX, é possível identificar ali os primeiros efeitos advindos do ciberespaço e da cibercultura. A presença telânica, ainda que já bastante forte - para citar um dos vários exemplos do filme, Martín utiliza dois computadores, um de mesa e um *notebook*, ambos da Apple -, ainda não se contava, por exemplo, com o poder dos *smartphones* e suas telas sensíveis ao toque. Apesar dos aparelhos de celular já fazerem parte do cotidiano e dos *smartphones* terem iniciado seu grande *boom* pelo mundo em 2007 com o lançamento do primeiro iPhone da Apple, as personagens que vemos em cena utilizam aparelhos mais simples, que não permitem ainda uma ubiquidade absoluta do ciberespaço em si, embora já possibilite a comunicação a qualquer hora e local. No entanto, o uso da internet pelo computador já se mostra bastante forte. Martín, o protagonista, conta que faz tudo pela internet: vai ao banco, lê revista, ouve música, compra comida, conversa, joga, estuda e até mesmo faz sexo. Até quando pressente que pode haver algo errado com sua saúde, Martín não consegue esperar o dia de sua consulta com um especialista e pesquisa o resultado escrito no laudo

médico de seu exame pelo Google, um hábito bastante criticado pelos profissionais da medicina.

Martín expressa preocupação ao dizer que a internet o aproximou do mundo, mas o distanciou da vida. Afinal, com a viabilidade de fazer pela internet tudo o que antes ele precisaria fazer fora de sua casa - que a esta altura já se tornou uma espécie de casulo -, interagindo com outros indivíduos e vivenciando situações reais, o rapaz se acomodou na virtualidade, o que fica claro em sua fala: *“Há 10 anos, sentei em frente ao computador e tenho a sensação de que nunca mais levantei. Não sei se a internet é o futuro, mas foi o meu”*. Nem mesmo a profissão de Martín contribui para que ele socialize, já que o trabalho que traz seu sustento é feito de casa e depende do digital: Martín é designer de *websites* autônomo.

No mesmo filme, a coprotagonista Mariana ainda mantém certa distância dos espaços de fluxo de informação digitais, embora a tecnologia faça, sim, parte da sua vida. Em uma cena, vemos Mariana medindo a felicidade de seu relacionamento anterior pelo número de fotos tiradas a cada ano de namoro: 380 fotos no primeiro ano, 150 no segundo, 97 no terceiro e apenas 4 fotos no último ano. É como se o número de fotos, e apenas isso - reforçado pelo fato do início do relacionamento coincidir com a explosão da era digital, quando ela comprou a câmera -, representasse a felicidade do casal, minando a cada ciclo de 365 dias. Em seguida, ao apagar as fotos, Mariana dá ao seu antigo relacionamento uma significação medida em *bytes*: *“Em um sensível e irreversível ato, me desapego de 38,9 megabytes de história”*.

O filme mostra ainda a utilização de sites de encontros para conhecer pessoas, o que pode ser visto como os primórdios das redes sociais digitais que conhecemos hoje.

*Medianeras* apresenta uma realidade bastante diferente do que vemos no segundo filme da nossa linha do tempo. Em *Cyberbully*, Casey é uma adolescente inglesa imersa no ciberespaço. Ela o utiliza para se comunicar com seus amigos, assiste a vídeos e também os produz. Ela também tem o hábito de editar paródias de vídeos que outras pessoas publicam no Youtube. Com isso, é possível identificar no filme de forma bem forte a liberação do polo emissor tão comentada por André Lemos (2014). Na segunda década do século XXI, com a popularização das

tecnologias, mais acessíveis financeiramente, as pessoas encontram no ciberespaço um ambiente onde podem se expressar livremente e produzir o tipo de conteúdo que gostariam de consumir.

*Cyberbully* mostra o lado bom e o lado ruim da liberdade na *web*, e como nesse ambiente, o ciberespaço, as pessoas dão vazão a todo tipo de pensamento ou vontade, sem medir as consequências ou os valores morais. É um ambiente de comunicação, mas também de busca por atenção.

A convergência de conteúdo entre os diversos dispositivos midiáticos também é mostrada nas cenas de *Cyberbully*, na forma como Casey e sua amiga utilizam o celular e o computador ao mesmo tempo de forma complementar – um exemplo da convergência abordada por Henry Jenkins (2015). Os diversos aplicativos do computador, como Skype e Spotify também entram em cena mostrando uma relação com a comunicação e com a música já bastante diferente da realidade mostrada em *Medianeras*.

A forma como os personagens de *Cyberbully* se relacionam com o ciberespaço já é mais próxima do que pode ser observado no terceiro filme analisado, *Nerve*.

Já nos primeiros minutos do filme *Nerve*, a personagem Venus Delmonico, em frente ao computador, escolhe uma música para ouvir no Spotify, abre seu Facebook, o *website* do Huffington Post e seu *e-mail* e, em cerca de 2 minutos, executa diversas ações, como ler a mensagem da faculdade para qual se candidatou, tentar escrever uma resposta, olhar a foto que o garoto de quem ela gosta publicou na rede social, tudo isso ao mesmo tempo em que conversa por videochamada pelo Skype com sua melhor amiga, Sydney. Todas essas ações, assim como ocorreu em *Cyberbully*, são um demonstrativo de como a Internet e o ciberespaço mudaram a relação dos sujeitos com o entretenimento, as notícias e as relações pessoais. É a era digital acelerando a vida e causando um bombardeio de informações no mesmo instante.

Não é apenas nos quartos de Casey ou de Venus que essa multicomunicação acontece. As barreiras da comunicação e da informação foram derrubadas com a ubiquidade. Em *Nerve*, durante todo o longa, vemos pessoas se comunicando umas com as outras na hora que desejam e de qualquer local,



inclusive enquanto estão se deslocando para outras partes da cidade. Somente a era dos telefones celulares, *tablets* e computadores portáteis, além do sinal de Internet disponível, permite essa conexão a qualquer momento. Os dispositivos também estão ficando cada vez mais portáteis e até mesmo vestíveis. Diferente dos já arcaicos celulares vistos em *Medianeras*, em *Nerve*, para atender a uma chamada telefônica, por exemplo, não é preciso sequer tirar o seu *smartphone* do bolso: basta um fone de ouvido ou conexão por *bluetooth* que ligue o telefone ao carro.

Quanto ao poder de produção de informação já observado no filme anterior, ele está ainda mais presente neste terceiro longa, onde podemos ver várias pessoas nas ruas, com seus *smartphones* em punho, filmando e fotografando os participantes do jogo para postar em suas redes sociais, mostrando por uma outra fonte que não a do próprio jogador o que está ocorrendo na competição em tempo real e caracterizando o hipercinema discutidos por Lipovetsky e Serroy (2009).

### 3.2 Laços sociais e virtualidade

Um dos assuntos mais discutido entre os teóricos do ciberespaço – como Castells (2003), Lemos (2014), Lévy (2015), Lipovetsky e Serroy (2009) – é a questão dos laços sociais e como eles sofrem influência da virtualidade. Este também é um dos assuntos mais abordados no cinema, visto que as relações interpessoais são um prato cheio para os desenvolvimentos narrativos. O tema está presente nos três filmes analisados, mas tem uma discussão mais marcante no primeiro deles, o argentino *Medianeras*.

*Medianeras* já do início põe o espectador diante de sua metáfora sobre a modernidade, que utiliza o emaranhado de fios e os pesados e pluriformes edifícios de Buenos Aires como signos da conexão e da solidão, respectivamente. Fica então nítida a nova relação que se estabelece dos indivíduos com o tempo e o espaço. Ainda nos primeiros minutos do longa o protagonista, Martín, analisa o conjunto arquitetônico e urbano da capital argentina, dizendo: “*Tenho certeza que as separações, os divórcios, a violência familiar, o excesso de canais a cabo, a falta de comunicação, a falta de desejo, a apatia, a depressão, os suicídios, as neuroses, os*

*ataques de pânico, a obesidade, a tensão muscular, a insegurança, a hipocondria, o estresse e o sedentarismo são culpa dos arquitetos e incorporadores*". É o neoindividualismo (LIPOVETSKY e SERROY, 2009) que começa a ser construído desde a forma dos espaços públicos e se vê intensificado no ciberespaço.

Martín se recupera a passos curtos de uma depressão e uma certa fobia social e a lucidez acerca das mudanças que ocorrem em sua vida nos últimos anos com a reclusão e, paradoxalmente, com as muitas possibilidades oferecidas pelas redes digitais parecem corroborar para uma angústia existencialista ainda maior, tornando o distanciamento entre as pessoas o tema principal de *Medianeras*.

Temos neste filme dois protagonistas cujos apartamentos ficam um de frente para o outro. Apesar de se cruzarem diversas vezes na rua (nesse ponto, o diretor e roteirista Gustavo Taretto foi feliz em provocar constantemente no espectador uma torcida pelo encontro), Martín e Mariana parecem não notar um ao outro e muito menos chegam perto de uma socialização, seja na rua - no momento do acidente estranho, só para citar uma das oportunidades -, seja na piscina - que Martín sempre promete começar a nadar e nunca vai, preso em seu casulo, sua casa e seu ciberespaço.

Eles acabam se conhecendo num *chat* e, embora Mariana ache esquisita a situação de tentar dialogar com um estranho, alguém que ela não tem a mínima ideia de quem é ou como é, eles embarcam em uma conversa. Por não saber como agir, Martín sugere a ela uma lista de perguntas que descreveria seus gostos, crenças e preferências, porém, Mariana prefere algo mais simples e de certa forma, muito mais íntimo: o que ele fez naquele dia? No ritmo frenético do mundo digital e das relações virtuais, onde se importa mais o que se aparenta ser do que o que se faz, a pergunta pode soar desconcertante, e assim é para Martín.

É curioso ver que, logo em seguida, quando eles finalmente conversam fora do ambiente digital, são incapazes de descobrir que se trata da mesma pessoa com quem estavam conversando *on-line* poucos minutos antes, pois, em um momento de interação ao vivo, não conseguem falar mais que duas ou três palavras. Esse momento caracteriza a perda da habilidade dos sujeitos de socializar e interagir sem a mediação de dispositivos digitais.

É notável que a solidão de Mariana é diferente da de Martín. Ambos são ansiosos, depressivos e ainda carregam as cicatrizes de seus relacionamentos anteriores. Martín ainda tem o agravante de seus problemas com a síndrome do pânico, mal que Mariana parece não sofrer, apesar de sua aversão a elevadores. Não obstante, durante todo o longa é notado como Mariana parece mais solitária e melancólica. Até mesmo sua fixação por *Onde está o Wally?* parece um sinal de sua avidez por um encontro que realmente a conecte a alguém de forma plena. Ela ainda não era adepta aos *chats*, bate-papos e conversas *on-line*. Estaria ali, nas comunidades e redes digitais, a possibilidade de Mariana diminuir sua solidão e se sentir um pouco mais integrada ao mundo? Pode-se acreditar que a virtualidade traria ao menos um alívio para tantos dias de solidão.

Mariana, inclusive, tem uma visão bastante pessimista em relação aos rumos das relações e laços sociais com os avanços tecnológicos: *“Tantos quilômetros de cabos servem para nos unir ou para nos manter afastados, cada um no seu lugar? A telefonia celular invadiu o mundo com sua promessa de conexão sempre. Mensagens de texto, uma nova língua adaptada para 10 teclas que reduz uma das línguas mais lindas a um vocabulário primitivo, limitado e gutural. ‘O futuro está na fibra ótica’, dizem os visionários. Do trabalho, você poderá aumentar a temperatura da sua casa. Claro, ninguém vai esperar por você com a casa quentinha. Bem-vindos à era das relações virtuais”*, diz ela, se referindo aos antigos aparelhos de celular da época; sua visão é compartilhada por alguns teóricos, mas refutada por autores utilizados como referência para esta pesquisa. Seriam as novas formas de sociabilidade surgindo (como defendido por Lemos, 2014 e Lipovestky e Serroy, 2009) e não a falta de sociabilidade como a personagem parece sugerir.

Uma situação recorrente do dia a dia é retratada em *Medianeras*: cada vez mais comum ver grupos de amigos ou famílias dividindo a mesma mesa num bar ou restaurante, cada um concentrado em seu próprio dispositivo móvel. De forma parecida, Ana, a passeadora de cachorros vivida por Inés Efron, em um encontro no apartamento de Martín, não para de receber mensagens via SMS, verificá-las e respondê-las, um comportamento que parece incomodar bastante o protagonista, que sente que a companheira não está no encontro por inteiro.

Outro momento do longa demonstra os encontros possibilitados pelo

ciberespaço. Martín chega a procurar uma mulher a seu gosto em um site de relacionamentos e marca um encontro. Seu relato acerca da situação não poderia ser mais articulado: ele compara esse tipo de encontro à quando vai ao McDonald's e sempre se decepciona com o sanduíche em sua bandeja, afinal, “*na foto tudo é mais bonito, maior e mais apetitoso que na realidade*”. O que ocorre é que com a descrição de tantas qualidades na rede social, cria-se uma expectativa, uma projeção. Porém, um indivíduo não é formado apenas pelos gostos, preferências, características físicas, crenças e experiências; há também sua personalidade, o jeito de ser, de falar, de andar, etc., traços que não são facilmente perceptíveis por mediação digital. Trata-se da essência dos indivíduos que pode ser facilmente mascarada, ludibriando com a imagem que se deseja passar.

*Medianeras* oferece uma visão mais aprofundada do tema laços sociais, mas *Cyberbully* e *Nerve* também trazem sua luz sobre a forma como os sujeitos de relacionam no ciberespaço.

Além das conversas se utilizando de ferramentas de vídeo – vistas tanto entre Casey e sua amiga Megan (Ella Purnell) em *Cyberbully* quanto entre Venus e sua amiga Sydney em *Nerve* -, conversas estas que ocorrem até mesmo quando há mais de dois interlocutores (como é o caso do filme britânico, quando o colega das meninas, Alex (Jake Davis), é incluso), *Cyberbully* mostra um aparente afastamento da protagonista em relação à família, ao tempo que há uma maior aproximação dela com as amigas e com o ciberespaço em si. As relações ocorrem também em múltiplas plataformas (celular, computador) e redes sociais ou aplicativos (Twitter, Facebook, Instagram, Youtube, Skype).

É importante salientar que o *hacker* que ameaça Casey representa uma relação social nociva já que, como é possível constatar ao final do longa, trata-se de uma pessoa com quem ela interagiu em comentários de redes sociais, mesmo que indiretamente. Graças a possibilidade de anonimato, algo que será mais discutido e analisado em outro momento neste trabalho, os sujeitos não sabem com quem exatamente estão lidando *on-line*.

Já em *Nerve*, os laços fortes – familiares e amigos da escola de Venus – parecem não sofrer muita alteração por influência do ciberespaço na vida da

protagonista. Apenas se analisarmos a realidade da personagem Sydney é que encontraremos uma adolescente que procura significação maior em suas relações virtuais para preencher o vazio deixado por uma família que não lhe dá atenção (por motivos não determinados no roteiro). Venus utiliza os espaços de comunicação digitais, como conversas por vídeo e mensagens de texto, além das redes sociais, para se comunicar com sua mãe e seus amigos, mas não em um ponto em que essas relações cheguem a ser alteradas pela virtualidade.

A forma como os personagens se relacionam nos filmes do universo cinematográfico pesquisado também é determinante para a construção de suas ciberidentidade e vice-versa, como veremos a seguir.

### **3.3 Os personagens e suas ciberidentidades**

Como visto anteriormente, a comunicação digital também abre espaço para encontros com novas pessoas, através de comunidades, redes sociais ou *websites* e aplicativos específicos para essa finalidade. Além dos usuais Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter e aplicativos como Happn, Tinder, Badoo, entre outros, existem até mesmo sites como o Ashley Madison, que promete discrição e se destina a pessoas comprometidas que desejam um relacionamento ou uma aventura fora do casamento ou namoro atual. No entanto, não é sempre que as pessoas se apresentam no ciberespaço ou em qualquer uma dessas e outras redes sociais como elas realmente são.

Uma das fases mais interessantes da observação e análise dos filmes foi exatamente a do tema da construção das ciberidentidades de alguns personagens. Foi selecionado um personagem de cada longa-metragem para esta análise: Martín, representando o filme argentino *Medianeras*, Casey no filme britânico *Cyberbully* e Sydney como a representante do norte-americano *Nerve*, já que sua construção de personagem acaba por ser mais rica que a da protagonista Venus para os aspectos em estudo.

Para esta análise também foi levado em consideração como os personagens interagem e se comportavam na narrativa fora do ciberespaço, com o

intuito de alcançar uma perspectiva de comparação de comportamento. Como é possível constatar no quadro a seguir (Quadro 3), os três filmes contemplam tipos diferentes de ciberidentidades, mas também é possível encontrar algumas semelhanças entre elas.

Quadro 3

Análise de ciberidentidades

| Filme             | Personagem | Traços da personalidade<br><i>off-line</i>   | Nome <i>on-line</i> | Traços da<br>ciberidentidade   |
|-------------------|------------|--|---------------------|--|
| <i>Medianeras</i> | Martín     | Solitário; ansioso; tem fobias e manias; depressivo; metódico; introspectivo; introvertido; medroso. | Martín              | Autoconfiante; sociável, extrovertido; conquistador; falante; impaciente; acessível. |
| <i>Cyberbully</i> | Casey      | <b>Passa socialmente a ideia de ser...</b> Alegre; divertida; engraçada.                             | ChronicYouth        | Crítica; inconsequente; insensível; sarcástica.                                      |
|                   |            | <b>Em seu íntimo...</b> Passa por uma depressão.   |                     |  |
| <i>Nerve</i>      | Sydney     | <b>Passa socialmente a ideia de ser...</b> Ousada; popular; extrovertida; independente.              | SYD_BABY_XO         | Ousada; popular; extrovertida.   |
|                   |            | <b>Em seu íntimo é...</b> Insegura; solitária; deseja a atenção dos pais.                            |                     |  |

Fonte: Dados da presente pesquisa (2017)

Na cena em que Mariana e Martín conversam no *chat*, em *Medianeras*, é possível ver que o rapaz utiliza uma foto do personagem Han Solo, de *Star wars*, em seu avatar. Como na Internet os indivíduos podem se apresentar e ser representados da forma que lhes convém, quando Martín, apesar de manter seu nome real no ciberespaço, utiliza uma foto de Han Solo, um personagem

conquistador, cheio de atitude, autoconfiança e bastante corajoso, é porque deseja que sua imagem seja projetada assim para o mundo, ainda que a percepção possa não durar muito além de um primeiro contato. Ainda na mesma cena, quando Martín diz que é homem, Mariana questiona se tem que simplesmente acreditar na palavra dele. Apesar de novata nas redes, ela percebe o quanto seria fácil uma troca de identidade por trás de uma tela e um teclado.

Como já mencionado, Martín é um rapaz solitário que tenta se recuperar de uma depressão. Ele é extremamente introspectivo, o que pode ser facilmente percebido nas cenas que divide com a passeadora de cachorros Ana. Poucas palavras são trocadas entre os dois. No entanto, em suas conversas virtuais, Martín se mostra um homem mais expressivo, falante e até bem-humorado, ainda que um pouco impaciente. Na ocasião em que marca um encontro com uma moça através de um site de relacionamentos, é notável que ela, bastante extrovertida, havia criado a expectativa de que ele fosse uma pessoa menos introvertida.

Em outro filme, *Cyberbully*, a construção da ciberidentidade já possui uma motivação e função bastante diferentes daquela utilizada em *Medianeras*. Vemos aqui a ciberidentidade com a intenção de anonimato, de proteção do sujeito real para que se possa dizer e fazer o que bem entende sem tantos limites, sem que Casey seja apontada e julgada por seus atos. Ela utiliza o perfil com o nome ChronicYouth para publicar vídeos ridicularizando *vloggers* e *Youtubers* que falam sobre moda e beleza, com a desculpa de que essas meninas são as que fazem *bullying* com as crianças e jovens gordinhos ou feiosos na escola, portanto, não seria algo ruim elas provarem do próprio veneno: segundo ela, trata-se de sarcasmo.

Com esse mesmo perfil, Casey também compartilha material e faz comentários críticos sobre vídeos alheios sem medir o peso de suas palavras ou levar em conta de que do outro lado há também um ser humano cuja história e situação ela desconhece. A própria Casey passa por um momento difícil, tomando antidepressivos, mas é incapaz de reconhecer a existência de sentimentos em outras pessoas. Os sujeitos estão mecanizados: a mediação da comunicação pelo computador ou qualquer outro aparato tecnológico tira das pessoas um pouco do senso de humanidade. Com a sensação de estar lidando apenas com máquinas, os sujeitos esquecem que existem outros indivíduos envolvidos naquele processo

comunicacional.

Casey e a personagem selecionada de *Nerve*, Sydney, têm aproximadamente a mesma idade e comportamentos até semelhantes entre os amigos. Porém, suas ciberidentidades não poderiam ser mais distantes uma da outra. Enquanto Casey mascara sua verdadeira identidade para expor outras pessoas, Sydney expõe a si mesma de todas as formas para chamar atenção, em busca da fama e do sucesso prometidos pelo jogo. Sua ciberidentidade se aproxima bastante da forma como ela age em seu cotidiano com amigos, se comportando sempre de forma ousada e alegre, ainda que a fala de sua amiga Venus ao conversar com Ian (Dave Franco) revele que Sydney é uma garota insegura e que não recebe a atenção que gostaria ter dos pais.

É possível que existam outras camadas da ciberidentidade de Sydney (assim como dos outros personagens dos três filmes) não abordadas com profundidade no filme. Portanto, só é possível uma análise ligada ao que a garota demonstra no jogo *on-line*, além de captar outros pontos relacionados às demais redes sociais a partir de suas falas – por exemplo, quando ela demonstra admiração pela campeã do jogo *Nerve* de outra cidade, que se tornou uma celebridade no Instagram, deixando claro o seu desejo de seguir o mesmo caminho para a popularidade cibernética. Aliás, a construção da ciberidentidade de Sydney no jogo é a mais intimamente ligada ao *star-system* do ciberespaço e à busca constante pelo espetáculo, tema que será visto a seguir. Os números (de visualizações, de *likes*, sua colocação no *ranking* do jogo) são sempre o foco da atenção da garota e sua grande meta durante quase todo o filme.

Comparando os três filmes e as três ciberidentidades, pode-se dizer que Martín e Sydney usam suas ciberidentidades como uma espécie de “verniz social”, uma busca por aceitação, enquanto Casey utiliza a sua como uma máscara. Mesmo que de formas distintas, as ciberidentidades são, como afirmado por Castells (2003), um meio de conferir significação à própria existência no ciberespaço, gerando sensações como satisfação, adrenalina e ansiedade nos seres reais.



### 3.4 Espetáculo e/ou gameificação

É perceptível que nos três filmes a busca pelo espetáculo desempenha um papel importante na vida dos personagens e na narrativa em si. Obviamente, essa busca ocorre de formas diferentes e por motivos também distintos, mas que sempre se assemelham ao que acontece no nosso dia a dia no mundo real cercado por telas por todos os lados.

No filme *Medianeras*, os personagens estão sempre com certo ar de tédio e recorrem ao ciberespaço em busca de algo que os tire da mesmice dos dias, principalmente Martín, que até trabalha com a web e está mais familiarizado com os meios digitais. O uso do ciberespaço como fuga do tédio cotidiano é mostrado principalmente no uso dos *games*, sejam os videogames que Martín joga, seja o jogo simples que ele desenvolveu para o site de um psiquiatra cliente seu. Mesmo estando em recuperação de problemas ligados à ansiedade, depressão e síndrome do pânico, Martín vivencia, sem sair de casa, momentos fantásticos que seriam impossíveis na era pré-digital. Através do videogame, Martín foi campeão de futebol diversas vezes, derrotou nas quadras um dos melhores jogadores de tênis do mundo, o suíço Roger Federer, e até mesmo se juntou à máfia da família Corleone de *O Poderoso Chefão*. Para o personagem, que vivencia muito pouco o mundo fora de seu casulo cibernético, os jogos acabam sendo uma espécie de realidade sensorial e emocional, já que é através desses programas e consoles que ele tem contato principalmente com sensações positivas, como satisfação, gratificação, sucesso, entre outros.

Em *Cyberbully*, já é possível ver como as câmeras nos celulares mudou a relação das pessoas com a sociabilidade *on-line*, colocando os sujeitos em um estado de cinemania constante (LIPOVETSKY e SERROY, 2009). As pessoas filmam a si mesmas, produzem vídeos especialmente para compartilhar *on-line* ou compartilham momentos de suas vidas. É possível afirmar que sujeitos também buscam estímulos constantes na *web*, o que pode ser constatado pela personagem Casey, que parece gastar boa parte do tempo que passa conectada assistindo a vídeos ou acessando conteúdos que levem sua mente para longe da realidade de sua vida, do momento difícil pelo qual está passando. Se em *Medianeras* vemos a fuga da realidade através dos *games* e se em *Cyberbully* a busca pelo que vá além

do trivial se dá através dos estímulos de vídeos produzidos principalmente de forma caseira, filmados com o celular, em *Nerve*, os dois mundos colidem: há tanto o jogo como a necessidade latente de se filmar e filmar o mundo.

Não apenas os jogadores do game *Nerve* seguem em busca de atenção, fama, dinheiro e toda a adrenalina provocada pelos desafios, como os observadores do jogo o acompanham também em busca dessa adrenalina, mas de uma forma em que possam estar seguros e anônimos. Os observadores também são encorajados a filmar sempre que seus caminhos se cruzam com um dos jogadores cumprindo seus desafios, fazendo dessa forma a cobertura do jogo de outras perspectivas para que o público não perca nenhum lance do que ocorre.

Entre os personagens de *Nerve*, é possível observar que Sydney se apoia no ciberespaço para fugir da realidade – a falta de atenção dos pais -, reforçando sua imagem como uma garota popular através de sua ciberidentidade, como visto anteriormente. Isso explica sua averse para estar entre os jogadores mais bem colocados, fazendo-a arriscar a própria vida em nome de um possível estrelato. Sydney quer ser parte do *star-system* do ciberespaço. A fuga da própria realidade também é o que faz a protagonista Venus continuar no jogo após o primeiro desafio, que, inicialmente, ela planejava ser o único. Porém, para ela, a fama tem menos importância: o que a encanta não é ser observada por milhares de anônimos, mas as sensações para ela até então desconhecidas que o jogo provoca. Apesar disso, ela se torna, sim, uma celebridade instantânea, o que pode ser visto com clareza na cena em que ela e Ian chegam à festa, sendo fotografados e filmados por dezenas de câmeras, uma situação muito semelhante à das estrelas de cinema e TV num tapete vermelho ou sendo perseguidas por fotógrafos em seus momentos de lazer.

Também é importante salientar que, quanto mais perigoso e inimaginável o desafio que o jogador está cumprindo, mais observadores ele consegue e é assim, conquistando mais plateia que ele se mantém no jogo. É o espetáculo mais uma vez tirando as pessoas do que Lipovetsky e Serroy (2009) chamaram de "a banalidade dos dias".

### 3.5 A questão da privacidade

Este tema é trabalhado de forma mais explícita nos dois filmes mais recentes dentre os objetos de pesquisa. *Medianeras* provavelmente não toca muito neste tópico por se tratar de uma história ainda de meados da primeira década do século XX (lembrando que o filme é uma versão em longa-metragem de um curta produzido em 2005). Nesta época, a comunicação digital ainda iniciava o seu processo de popularização, portanto não havia ainda um grau tão alto de hiperexposição espontânea das pessoas na *web*. O filme tampouco lida com a questão da vigilância.

O único ponto de *Medianeras* a ser salientado aqui vem de uma metáfora feita com as vitrines que Mariana projeta e produz, trazendo-as como um presságio às redes sociais do ciberespaço que começavam a se desenvolver, onde as pessoas se expõem e se mostram de forma um tanto quanto superproduzida, deixando transparecer o que querem em suas ciberidentidades. Mariana chega a dizer que quando as pessoas olham sua vitrine ela se sente também vista, expressando uma vontade de ser notada, uma dinâmica tão presente na cibercultura – a percepção do outro é que dá significado ao sujeito e à sua existência (CASTELLS, 2003).

Entre os filmes que trabalham o tema da privacidade de forma mais direta, há diferença no enfoque dado ao assunto. Ambos são da presente década, quando as redes sociais já possuem um papel importante na sociedade e no ciberespaço. *Cyberbully* mostra a fragilidade da segurança nas redes, com um *hacker* invadindo tanto o computador quanto o celular da protagonista e tendo acesso a todas as informações e arquivos armazenados em ambos os dispositivos. *Nerve* traz a reflexão sobre a vigilância, com milhões de anônimos todos os dias nas ruas portando aparelhos que possibilitam fotografar, filmar e publicar na rede qualquer tipo de conteúdo mesmo sem a autorização dos envolvidos. Ou seja, os celulares e *tablets* e *smartphones* como possibilidade de monitoramento e vigilância, burlando os momentos privados e tirando o direito de as pessoas escolherem se dividem ou não determinadas situações com o mundo.

Apesar dessa diferença no enfoque, há também uma semelhança entre

os dois filmes: ambos mostram a exposição espontânea, aquela que é feita por vontade do próprio sujeito, que se fotografa, se filma, grava ou escreve seus pensamentos e momentos especialmente para dividir no âmbito público. Em *Cyberbully* isso é mostrado nos vídeos que Casey filma entre amigos e também no uso das mídias sociais, sobretudo o Youtube. A plataforma de vídeos é utilizada pelos que querem dividir suas montagens, seus conhecimentos e seus talentos com quem estiver disposto a assistir. É o que faz Jennifer Li (Haruka Abe) ao publicar seus vídeos nos quais canta sucessos da música pop, se colocando inclusive em uma posição vulnerável tanto aos elogios quanto às críticas. O poder do microblog Twitter também é explorado, quando o *hacker* publica informações íntimas sobre Casey e seu tratamento médico da depressão, obviamente sem a permissão dela. O sentimento de ter sua vida invadida e uma situação tão íntima exposta é o que dá sustentação a toda a trama do filme.

No caso de *Nerve*, a exposição ocorre também por vontade dos próprios indivíduos, mas com o objetivo claro de busca pela fama e por tornar suas vidas um espetáculo, afinal, esse é um dos intuitos do jogo. É através do próprio jogo que os sujeitos se expõem em diversas situações, algumas íntimas (uma troca de roupa, por exemplo), outras perigosas (como se equilibrar sobre uma escada entre dois prédios), para cumprir os desafios propostos pelos observadores. O jogo filma o tempo todo através das câmeras dos celulares dos jogadores e há também o monitoramento dos observadores, algo que é encorajado no *game*. Em diversas cenas vemos vários jovens seguindo os personagens Venus, Ian e Sydney enquanto eles executam as tarefas, e esses jovens anônimos sempre estão filmando e fotografando cada passo dos jogadores, com muita naturalidade. Dadas as circunstâncias (e até a parte gráfica e alguns efeitos do filme nos fazem entender desta forma), é fácil imaginar que o jogo monitore tanto seus jogadores quanto os observadores através do sistema de posicionamento (GPS) dos *gadgets*, dando um caráter de vigilância contínua. Há também algumas tomadas mais curtas onde vemos a cena como sendo filmada de um celular, dando claramente a noção de que todos estão sendo constantemente observado em todas as suas ações.

O funcionamento do Big Data também é mostrado muito claramente em *Nerve*, mas com um toque cinematográfico de fantasia e com uma perspectiva um tanto invasiva. Vemos o jogo “sugando” todas as informações do computador

peçoal de Venus assim que ela aceita participar como jogadora: seu histórico de navegação, as informações de suas redes sociais, seus hábitos de compra, tudo vai para a memória do jogo que cria automaticamente um perfil completo do participante. Até mesmo seus dados bancários são furtados, tendo o jogo se apropriado de tudo sem permissão alguma da garota.

Os dados foram obtidos de forma automática pelo jogo para a criação do perfil, mas não fica claro se alguma pessoa teria acesso a determinadas informações como os dados bancários. É possível imaginar, no entanto, que no filme *Cyberbully* o hacker tinha acesso a absolutamente tudo o que estava no PC de Casey. Essas invasões de privacidade e a relação dos jovens com o ciberespaço serão discutidas a seguir.

### 3.6 Casos específicos

Os filmes *Cyberbully* e *Nerve* trazem algumas reflexões bastante específicas que não são tratados no filme argentino *Medianeras*, tanto por sua delimitação narrativa quanto pela época que este último retrata, ainda muito no início do *boom* da cibercultura e da ecranosfera como conhecemos hoje.

Entre as questões presentes apenas nos dois filmes de língua inglesa, está a ação dos hackers, já citada em alguns dos tópicos anteriores, bem como a relação dos jovens com o ciberespaço, uma questão que vem sendo muito discutida nos últimos meses graças ao número crescente de fatalidades envolvendo adolescentes e jogos que habitam a rede.

Embora ambos os temas já tenham sido citados anteriormente neste trabalho, uma análise mais aprofundada será desenvolvida nos tópicos a seguir.

#### 3.6.1 Inteligência coletiva

Um caso interessante que demonstra o poder das massas através do ciberespaço acontece no filme *Nerve*. O jogo é descrito como uma democracia

direta, onde os observadores escolhem os desafios que os jogadores devem cumprir. Há também momentos de votação sobre se um jogador deve ou não executar determinada ação. Por democracia direta, pode-se compreender que o jogo é uma mobilização por conexão em rede de usuários que, em conjunto, irão decidir e propor uma determinada ação.

Em uma rápida cena, o personagem Tommy (Miles Heizer) explica a Sydney que o jogo funciona em um formato parecido com a Wikipédia, um dos melhores exemplos de inteligência coletiva na *web*. Assim como na enciclopédia virtual construída pelo conhecimento compartilhado de vários usuários de forma colaborativa, no jogo Nerve qualquer pessoa cadastrada pode inserir um código e fazer edições, mas precisa da aprovação da maioria dos usuários para que as alterações e sugestões sejam de fato utilizadas.

Embora o objetivo pretendido no jogo Nerve não seja conhecimento e informação, essa coletividade e interferência dos observadores a seu bel prazer torna possível ligar o jogo aos princípios da inteligência coletiva como proposta por Pierre Lévy (2015). Na prática, o jogo utiliza o poder da inteligência coletiva para decisão dos desafios propostos, sendo o público consultado para as decisões formado pelos observadores de cada jogador. É esse poder que dá o tom ao jogo Nerve, já que a responsabilidade da escolha dos desafios é direcionada para o público, tarefa que em um *reality show* ou *game show* fica a cargo da produção do programa.

### 3.6.2 Hackers

De acordo com o site Olhar Digital e como visto no constructo teórico desta dissertação, na cultura *hacker* existem os que agem como Chapéu Branco (*whitehat*) e também os ditos Chapéu Preto (*blackhat*). Ambos os tipos de *hackers* podem ser identificados no universo de pesquisa aqui trabalhado.

O *hacker* de *Cyberbully* pode ser caracterizado como um Chapéu Preto ou um *cracker*, por burlar sistemas de segurança de *softwares* e do *hardware* com intenções obscuras. Ele invade a privacidade de uma adolescente para tortura-la

psicologicamente, ameaça-la e tem ainda o objetivo de induzir a garota a cometer suicídio.

O que é visto no filme pode ser uma versão exagerada e fantasiosa, mas ainda assim é uma representação do perigo que esse tipo de *hacker* apresenta ao ciberespaço e à sociedade conectada. O roubo de dados pessoais como senhas e arquivos de fotos, bastante comum no mundo real, é mostrado no filme e esses arquivos são ainda utilizados como meio de chantagem, o que também é uma situação realista. O *hacker* tenta se autodenominar como uma espécie de justiceiro, um comportamento que se pode dizer ser condizente com o *modus operandi* dos *cyberpunks*, que tendem a justificar atos delituosos como a busca por um bem maior.

É um comportamento totalmente antagônico ao apresentado pelos *hackers* vistos no filme *Nerve*. No longa-metragem americano os *hackers* são representados por um grupo de adolescentes *geeks* que possuem meios de navegar na *deep web*, ou seja, acessam a parte da rede mundial de computadores que não é disponibilizada ao grande público por meios comuns – já que nem os navegadores mais utilizados como Google Chrome, Internet Explorer, Safari ou Mozilla Firefox, nem os mecanismos de busca como o Google e o Yahoo! permitem acesso à *deep web*.

Utilizando programas de código aberto e uma *botnet* (abreviação de *robot network*, uma coleção de computadores controlados por acesso remoto) é que esses *hackers* conseguem penetrar na programação e desestruturar o jogo *Nerve* com a indução para que os observadores, que funcionam como servidores, desliguem seus aparelhos finalizando o jogo.

### 3.6.3 Os jovens e a internet

Com protagonistas adolescentes, *Cyberbully* e *Nerve* refletem alguns comportamentos, angústias e desejos típicos desta época da vida, evidenciando como as tecnologias de comunicação digital influenciam estes jovens.

Nas seções a seguir será percorrida a análise de dois aspectos: o *bullying*,

que passa a acontecer também no ciberespaço tomando proporções ainda maiores e mais desastrosas, e a relação dos jovens com os jogos que pregam a autoafirmação, algo que já é muito forte na cabeça dos adolescentes e que certas práticas reforçam de forma negativa.

### 3.6.3.1 As dimensões do bullying virtual

O *bullying* virtual é retratado no filme *Cyberbully* como uma modalidade aumentada do *bullying* convencional, praticado principalmente dentro do ambiente escolar. As “brincadeiras” que desencadeiam abusos psicológicos entre adolescentes, com apelidos desagradáveis, fofoca, críticas duras e não construtivas é levado às últimas consequências no ciberespaço devido à possibilidade de anonimato do praticante. Esse anonimato traz ao praticante do *bullying* virtual a sensação de segurança e impunidade.

É o que ocorre com a personagem Casey, que ridiculariza outros jovens na *web* utilizando a ciberidentidade ChronicYouth, como analisado anteriormente. Ela ainda tenta justificar seus atos com o discurso de que todos fazem esse tipo de brincadeiras e comentários e que as pessoas não deveriam levar tão a sério, atribuindo ainda à juventude de forma geral o seu comportamento. A garota não percebe o quanto seus comentários podem afetar negativamente o psicológico de outras pessoas, mesmo depois de se sentir bastante incomodada com o *tweet* atribuído a seu ex-namorado, que se referia a ela de forma nada agradável. Ainda assim, ela tenta caracterizar seus comentários como inocentes de todo jeito, inclusive os direcionados à sua ex-colega de escola que grava vídeos cantando e publica no Youtube. Casey parece só começar a entender a gravidade do *bullying* quando o *hacker* mostra o vídeo em que Jennifer Li explica sua história, mostrando que sua relação com a música vai além do que se pode avaliar em questões de afinação – é uma forma de se sentir perto da mãe que faleceu.

As agressões verbais sofridas por Jennifer são vividas por milhares de jovens em todo o mundo, dia após dia. Desfechos fatais, como o que aconteceu com



a garota, que tirou sua própria vida, também não são nada incomuns, mas, como também é mostrado no filme, já deixaram de estampar as primeiras páginas dos jornais e *websites*, passando despercebidos pela mídia e pela sociedade. É quase um processo de banalização, e vale lembrar que o filme *Cyberbully* foi feito sob medida justamente para atrair atenção e debate para o assunto.

O filme demonstra que, ao contrário do *bullying* que acontece apenas dentro da escola, por exemplo, o *cyberbullying* tem o poder de se espalhar entre muito mais gente e ainda mais rápido, além de conseguir alcançar sua vítima onde quer que ela esteja. Não bastou Jennifer mudar de escola, assim como também de uma hora para outra não era mais apenas a pessoa por trás de ChronicYouth que a importunava com comentários maldosos e sim um grupo de indivíduos. As pessoas que usam o ciberespaço com o intuito de incomodar, causar desavenças e confusões, também conhecidas no meio virtual como *trolls*, não perdem oportunidades como essa de chatear alguém como Jennifer, já que sua validação, seu sucesso, é justamente com a demonstração de incômodo por parte da vítima.

### 3.6.3.2 O jogo Nerve

*“Nerve é um jogo 24h, como verdade ou desafio, só que sem a verdade. Observadores pagam para assistir e jogadores ganham dinheiro e fama. Você é observador ou jogador?”*. É assim que o jogo é apresentado aos interessados em seu primeiro contato com o *game*. O jogo é composto por desafios, alguns bem perigosos, onde os jogadores não medem consequências para se autoafirmar como destemidos e melhores, buscando com isso popularidade e dinheiro. Porém, desde o início, tanto jogadores quanto observadores são orientados a manter o jogo em segredo, longe dos olhos das autoridades. Não cumprir um desafio com sucesso ou desistir significa estar fora do jogo e perder a chance de fama e riqueza, mas denunciar a prática para as autoridades é terminantemente proibido, e essa proibição vem em tom de ameaça: *“snitches get stitches”* (na tradução da legenda oficial, “dedo-duro se dá mal”).

Sendo assim, é impossível não o comparar com o tão falado jogo da Baleia Azul, que vem causando polêmica no Brasil e no mundo, principalmente a

partir de abril de 2017, segundo Talita Bedinelli e Maria Martín para o jornal *on-line* El País. Este jogo, como apresentado anteriormente, constitui em 50 desafios que incentivam o isolamento social, automutilação e, ao final, o suicídio do participante, que é geralmente um adolescente com quadros de ansiedade e depressão. No filme vemos Venus ser pressionada por seus amigos a participar de Nerve, e tomando a decisão de realmente participar após ter se sentido humilhada. Tanto ela quanto Sydney parecem tentar preencher um tipo de vazio em suas vidas com o jogo: Venus, a perda do irmão e sua falta de diálogo com a mãe; Sydney, a falta de atenção dos pais.

Os desafios lançados em Nerve, assim como no Baleia Azul, promovem a exposição de jovens a atividades perigosas. Uma das mais semelhantes é a visita a locais altos, podendo o participante precisar até mesmo se pendurar para cumprir o desafio, como é visto algumas vezes no filme (atravessar de um prédio a outro se equilibrando em uma escada, se pendurar no alto de um arranha-céu).

Outra semelhança está na pressão sofrida pelos participantes que em Nerve tentam denunciar o jogo. No caso do Baleia Azul, há relatos também mostrados no jornal El País de que basta tentar desistir do jogo para que as ameaças comecem. São chantagens com o intuito de intimidar o indivíduo que burlou a regras estabelecidas e fazê-lo voltar a jogar, ou seja, é uma forma de mantê-lo prisioneiro. As ameaças geralmente consistem em fazer algum mal à família do jogador. Os curadores demonstram conhecer bem a rotina do participante, o que pode ser conseguido com o monitoramento constante das redes sociais, mas que, para o ameaçado, passa a sensação de vigilância e amedronta ainda mais. De certa forma, em ambos os casos aquilo que é dito como solução envolve morte: no Baleia Azul, continuar jogando até completar o desafio do suicídio; em Nerve, o jogo diz que a saída é vencer a rodada final, que no caso da edição de Nova York, significa matar o participante concorrente.

É interessante ressaltar que os observadores de Nerve que andam com seus *smartphones* em punho filmando todos os momentos do jogo pelas ruas muitas vezes cobrem seus rostos com máscaras e lenços, na intenção de proteger sua identidade e, mais do que isso, na tentativa de não ser responsabilizado criminalmente. Ainda segundo o jornal El País em relação ao Baleia Azul, os

curadores do jogo podem, sim, responder por lesão corporal ou por homicídio (de acordo com a legislação de cada país). Ao final de *Nerve*, os *hackers* conseguem fazer com que o jogo revele o nome real de todos os observadores nas telas de seus respectivos *gadgets* e os acusa de ser cúmplice de um homicídio que supostamente acabara de acontecer. Isso causa absoluto pânico entre aqueles indivíduos, fazendo-os desligar imediatamente os aparelhos na esperança de que, assim, possam escapar da acusação. Como eles mesmos funcionavam como servidores para o jogo, ele acaba por ser completamente desativado.

## CONCLUSÃO

O estudo permitiu confirmar que, se o cinema é um termômetro social que reflete a cultura de uma comunidade, seja ela local ou global, suas narrativas não estão imunes à revolução digital. As obras audiovisuais no formato fílmico feitas para o cinema e para a televisão de fato conjecturam os avanços das tecnologias da comunicação e da informação e seus efeitos que permeiam a sociedade.

Concluiu-se ainda que a proeminência do ciberespaço fez surgir novas formas de sociabilidade, sendo esses novos laços virtuais e as consequências da hiperconexão para as relações entre os sujeitos um dos principais temas abordados pelas produções. A atribuição de significado a partir da validação e opinião do outro na formação das ciberidentidades e no posicionamento dos indivíduos enquanto seres sociais no ambiente virtual também é um tema de abordagem recorrente nas produções cinematográficas e atesta que o processo de virtualização tem também efeitos culturais, modificando até mesmo alguns valores sociais como é o caso da proteção da intimidade; ser visto passou a ser importante para a legitimação da existência dos sujeitos.

Foi possível ainda uma melhor compreensão da relação da ecraosfera com a necessidade cada vez mais latente dos sujeitos de encontrar emoção e “adrenalina”, ou mesmo o escapismo puro e simples. A busca por esse escapismo ocorre através das múltiplas telas do mundo, onde os indivíduos executam diversas tarefas ao mesmo tempo de forma cada vez mais natural. A convergência dos conteúdos exibidos por essas diversas telas permite que os sujeitos fiquem ainda mais engajados e aumenta a sensação de grandiosidade proporcionada pelo entretenimento e pela informação que circula no ciberespaço.

O estudo possibilitou uma reflexão importante acerca da intensidade do uso das tecnologias. A comunicação digital e a virtualidade se incorporaram de tal forma no cotidiano da sociedade que é comum as pessoas não se darem conta da dimensão das mudanças que essas tecnologias provocaram em suas vidas e no mundo de forma geral, tampouco são capazes de medir as consequências das escolhas feitas todos os dias em relação ao ciberespaço e à cibercultura para o

futuro da humanidade.

Foram identificados também alguns pontos negativos, oriundos da cibercultura ou que se agravam com ela, como é o caso do *bullying* virtual. Os agressores utilizam o ciberespaço como uma arma a mais para perseguir suas vítimas, e a naturalidade já comentada no manuseio dessas tecnologias tem aqui uma espécie de eco: para esses agressores, suas práticas são tão banais quanto o próprio uso dos espaços de fluxo virtuais. A pesquisa mostrou que os jovens estão cada dia mais imersos e absorvidos pela ditadura dos *likes* e que, apesar das inúmeras possibilidades positivas advindas do ciberespaço, essas mentes ainda em formação e em busca de autoafirmação são as vítimas preferidas de práticas perigosas que os fazem se sentir mais poderosos ou corajosos.

Foram muitas as mudanças, em especial nos últimos 10 anos. Mas a sociedade das telas continua em constante transformação, com novidades na área tecnológica surgindo todos os dias. Essas transformações ocorrem muito rapidamente, em uma velocidade, aliás, proporcional à do próprio ciberespaço. Torna-se, portanto, imprescindível a continuidade dos estudos na área, com uma investigação mais aprofundada dos efeitos sentidos pela sociedade do mundo digital, bem como o papel das produções audiovisuais na reflexão dos rumos da ecraosfera. É preciso entender até que ponto a arte imita a vida e vice-versa e qual a influência da grande tela-mãe, o cinema, na sociedade das telas.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL JR, Aécio. **Ciberespaço, exposição da intimidade e reauratização da experiência**. Revista De Ciências Sociais-Política & Trabalho, v. 25, 2006.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante: coleção pesquisa qualitativa**. Bookman Editora, 2009.
- BEHAR, Regina Maria Rodrigues. **Ética, estética e representação: a realidade social no cinema brasileiro**. ANPUH - XXV Simpósio Nacional de História, Fortaleza, 2009.
- BEDINELLI, Talita; MARTÍN, Maria. **Baleia Azul: o misterioso jogo que escancarou o tabu do suicídio juvenil**. El País, 2017. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523\\_711865.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523_711865.html). Acesso em 12/08/2017.
- BONFIM, Genilson César Soares; CAVALCANTE, Jurandir Fernandes. **O bullying no ambiente escolar e sua incidência nas aulas de educação física**. Revista Diálogos Acadêmicos, v. 2, n. 2, 2015.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Zahar, 2003. E-Book.
- DE ANDRADE SANTOS, Isabele et al. **Mediação de conflitos junto a adolescentes com adoecimento psíquico pela dependência de internet na atenção básica**. Revista Conbrasis
- DE OLIVEIRA, Bruno. **Entre as 13 razões e os 50 desafios: um resumo analítico da série Thirteen Reasons Why e dos desdobramentos do chamado jogo da Baleia Azul**. Revista de Educação do Vale do São Francisco-REVASF, v. 6, n. 11, 2017.
- DE OLIVEIRA, Wilson José. **Dossiê Hacker**. Digerati Books, 2006.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. E-book digitalizado por Coletivo Periferia e eBooks Brasil, 2003.
- FERREIRA, Cláudia Sofia Leal et al. **Ciberidentidades: as comunidades virtuais e o seu impacto na (re) construção das identidades**. 2010. Tese de Doutorado.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n. 2, p 57-63, Mar/Abr 1995
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015. E-Book.
- LAZZERI, Thais. **Jogo de Asfixia: não é brincadeira**. Revista Época, 2016. Disponível em: <http://epoca.globo.com/vida/noticia/2016/10/jogo-de-asfixia-nao-e-brincadeira.html>. Acesso em 29/06/2017.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo, Itaú Cultural, 2005.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 4ª reimpressão, 2014.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 10ª edição, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 3ª edição, 2010.

LIMA, Aline Soares. **Da cultura da mídia à cibercultura: as representações do eu nas tramas do ciberespaço**. III Encontro de Pesquisa em Comunicação e Cidadania. Goiânia, 2009.

LIMA, Cecília Almeida Rodrigues; CALAZANS, Janaina de Holanda Costa. **Pegadas Digitais: “Big Data” E Informação Estratégica Sobre O Consumidor**. 2013.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MAIDEL, Simone. Cyberbullying: um novo risco advindo das tecnologias digitais. **Revista electrónica de investigación y docencia (reid)**, n. 2, 2009.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**. Editora Vozes Limitada, 2014. E-Book.

MATUCK, Artur; MEUCCI, Arthur. **A criação de identidades virtuais através das linguagens digitais**. Comunicação, mídia e consumo, v. 2, n. 4, 2008.

MOREIRA, Walter; RODRIGUES, Vera Ventura. **Espaços virtuais de relacionamento e identidade: uma análise do Orkut**. Educação, Cultura e Comunicação, v. 1, n. 1, 2010.

OLHAR DIGITAL: **Qual a diferença entre hacker e cracker?**  
Disponível em: [https://olhardigital.com.br/fique\\_seguro/noticia/qual-a-diferenca-entre-hacker-e-cracker/38024](https://olhardigital.com.br/fique_seguro/noticia/qual-a-diferenca-entre-hacker-e-cracker/38024). Acesso em 27/06/2017

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Hackers, monopólios e instituições panópticas: elementos para uma teoria da cidadania digital**. Líbero, v. 9, n. 17, p. 73-82, 2009.

SOUZA, Maria Aparecida da Silva. **A influência da mídia na formação da identidade do jovem e do adolescente na pós-modernidade**. 2014.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Editora Vozes Limitada, 2011.

VIANNA, Túlio Lima. **Transparência pública, opacidade privada: o direito como instrumento de limitação do poder na sociedade de controle**. 2006.